


**“大菠萝”归来**
和“暗黑”在一起的日子

**熊猫人之谜**
美服Beta测试之第一手体验

05月中
本期零售价
￥10



www.popsoft.com.cn 2012年 总第403期

# 大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择

**深度游戏**
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。





ISSN 1007-0060
9 771007 006098 14



本期独家附送
姚仙版“逍遥游”人物牌一枚

本期重磅专题：

## 斜坡简史：2186太空漫游

主题月：《质量效应3》的最后时刻 + ME3多人游戏指南

在线争锋：灭世之战/巫术Online/火瀑
前线地带：孤岛惊魂3/暗黑破坏神Ⅲ/权力的游戏/行尸走肉/欧洲杯/罗耶港3/狙击精英V2/刺客信条Ⅲ
深度游戏：魔兽世界——熊猫人之谜/模拟城市
评游析道：阿玛拉王国——惩罚/雷曼——起源/魔幻三杰2/当疯子遇到怪人/珍藏馆：铁血联盟2
TOPTEN：欧美RPG十大女性角色



本期攻城略地
质量效应3







**“大菠萝”归来**
和“暗黑”在一起的日子

**熊猫人之谜**
美服Beta测试之第一手体验

**05月中**
本期零售价
¥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第403期

# 大众软件®

电脑应用与 第一选

**深度游戏**
暴雪娱乐、育
美国艺电 件游软件。

MASS EFFECT 3

ISSN 1007-0060
9 771007 006098 14



本期重磅专题：

## 斜坡简史：2186太空漫游

**主题月：《质量效应3》的最后时刻 + ME3多人游戏指南**





本期攻城略地
质量效应3





GAME SPECIAL P36

专题企划

## 2186：太空奥德赛

2157年，人类发现自己在宇宙中并不孤独。更多的比人类更加先进的文明种族在银河系中已经存在了上千万年的时间，而人类接触到他们却只有短短的几十年。在人类走出太阳系之前，浩瀚的银河系里，到底曾经发生过什么样的传奇故事呢？

BATTLE ONLINE P64

在线争锋

## 巫术Online

《巫术Online》提供了这样一种可能性——当你孤立无援，身处迷雾，前方未知，归途坎坷，药水所剩无几时，那前方出现的模糊影子，无论是Boss，红眼PK者，还是一队普通的玩家，都会像黑暗中的火花，给你最深的触动。



GAME PREVIEW P72

前线地带

## 孤岛惊魂3

制作人Dan Hay说：“我们的内心同时存在光明与黑暗两种人格，这个小岛就是将它们同时释放出来的催化之地。”无论是“中立”的原住民，还是那些可以给Jason提供帮助的NPC——如新预告片中登场的那位医生，都是神经兮兮出场的，你全然不知道他们会在什么时候突然抽风……

REVIEWS P147

评游析道

## 当“疯子”遇到“怪人”

GameSpot 2010年的最佳下载游戏奖，没有颁给此前呼声极高的《地狱边境》（Limbo），而是授予一个名为《超级食肉男孩》（Super Meat Boy）的Flash游戏。这款游戏背后，便是两个特立独行的游戏开发者的成功轨迹。



**“获得重建黑岛的机会将是我一生最快乐的事情。”**

——Interplay创始人、inXile Entertaiment主管和创始人Brian Fargo接受采访时说，如果《废土2》的开发能够进行下去并获得成功，他希望这能成为老黑岛回归的一个开始。此前Obsidian宣布，如果《废土2》的开发资金筹集超过210万美元，他们将与inXile共同开发。

“游戏主机离末日还远得很呢。”

——《模拟人生》之父Will Wright和前阵子宣称“游戏主机没有活路”的Paradox总裁看法截然不同。他的意见是，未来的游戏主机仍然还将占领客厅的固定位置，只是玩家群体的急速膨胀，让更多游戏主机之外的游戏平台获得了机会。





**“戴斯蒙德的故事将占据更多的比重。”**

《刺客信条Ⅲ》剧本作者Matt Turner对CVG称，本作中玩家将在现实时间线花费比前几作都要更多的游戏时间，并且编写康纳的故事要比之前几作的欧洲背景更困难，因为美国独立战争期间的种种事件都有详尽的历史记录可查。

**“如今我们制作的游戏是制造各路牛鬼蛇神玩家的罪魁。”**

——因《旅程》大获成功而备受瞩目的华裔游戏制作人陈星汉认为，如今游戏泛滥的暴力主题让玩家的性格越来越粗暴和急躁，而他们则在努力将情感、和平和爱渗透到自己的作品中，试图重新解读游戏的本源和使命。



**“体感操作的加入可以说是偶然所成。”**

——《质量效应3》制作人Casey Hudson向《Xbox官方杂志》披露，在开发初始并没有加入语音控制的计划，是一位拥有Kinect的程序人员在试玩过程中提出的想法，加上Kinect的开发非常简单直接，他们意识到这将为游戏带来很多与众不同的东西，而游戏在Kinect上最终呈现的效果让他们感到物超所值。

**“《全面战争》未来可能登上主机。”**

——Creative Assembly总监Mike Simpson对Eurogamer称，本世代游戏主机要运行他们旗下的即时战略作品的话，内存严重不足，而这一技术问题是“全战”系列登上主机的唯一阻碍。在他看来，同样为众多玩家关心的UI问题反倒比较好解决。



**“有机会的话我很想尝试。”**

——《镜之边缘》的剧本作者Rhianna Pratchett说，她有机会的话非常想再次执笔《镜之边缘2》的剧本，但当初与DICE合作的结果并不如她所愿，由于大量的对话和故事被剪，最终呈现出的故事和她的理想结果有不少的出入，因此她也并不知道是否还会有这样的机会。

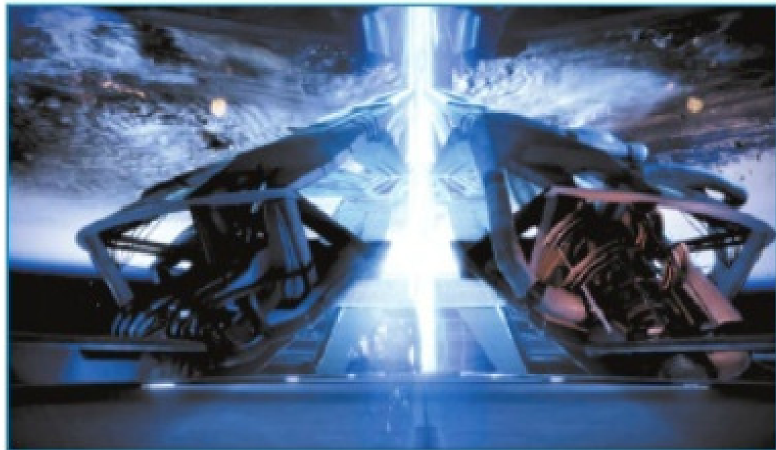
**“我对Cyanide的工作表示满意。”**

——《冰与火之歌》系列作者George R.R. Martin虽然没有直接参与《权力的游戏》同名RPG的剧本编写工作，但他在看过Cyanide的剧本样例后整体上表示满意，相信小说和剧集的粉丝最终都不会在这方面上失望的。




这究竟是幻象还是愚弄？


终归是玩家做出的决定


这样的结局你能接受吗？

## 秀才遇到兵，有理说不清
# 为什么BioWare不应修改《质量效应3》的结局

GameSpot 2012.3.13 Laura Parker

（在写下这篇文章的时候）要求BioWare修改《质量效应3》的大请愿已经有37714名玩家投了票。BioWare应该完全无视他们。

和任何一种艺术形式一样，《质量效应3》需要被讨论，被解读，被批判。没有人强迫你去爱上它，甚至都没有人强迫你去喜欢它，作为掏了钱的消费者。玩家有权利对手中的游戏感到不满，不论是针对内容，还是结局。他们有评论，挑刺或者开喷的自由。甚至你去游行示威都没有人管你。但同样这一切也没有要求BioWare一定要听进去。

虽然这次请愿活动仅仅是玩家群体中极小一部分人的意愿表达，但BioWare这个月已经是第二次被推到舆论的风口浪尖上了。

你可以想象一下，假如有这么一个艺术家不断地根据受众的要求修改自己的作品的世界。想象一下莫奈将《睡莲》用黑白色重绘，因为有人不喜欢丰富的颜色；想象一下萨尔曼·拉什迪将《撒旦诗篇》丢进垃圾桶，因为有人反对其中的深意。如果艺术作品因为某地某人不喜欢，就可以被随意改写、编纂、重制、删除甚至毁灭，那么这会让所有艺术形式的存在意义灭于无形。艺术是一个或一群艺术家创造力的集中体现，它不是民主权利的自由试验场。

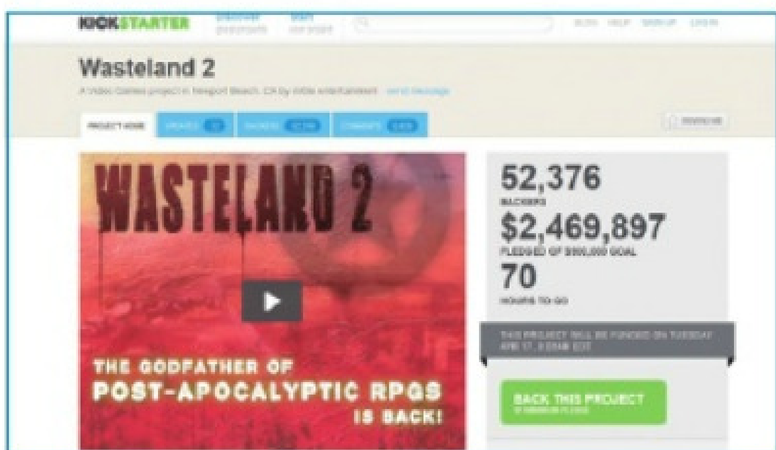
在游戏产业内外都有为数众多的玩家群体要求创造者因为各种各样的原因修改艺术作品的例子。这种事情早就屡见不鲜了，但这并不意味着他们就有特权。玩家是消费者，《质量效应3》是一件产品。玩家是受众，而《质量效应3》是一件艺术品。二者在概念上被创作的过程分割开来。

《质量效应3》虽然为玩家提供了难以计数的选择，来创造属于他们自己的游戏体验，但本质上还是预先建立的一套体系。游戏中的每个字节都是属于BioWare的：玩家手中的游戏的确是为他们所创作的，他们可以选择自己的游戏方式，但这些选择并不属于他们。

有些人可能会质疑说，《质量效应3》中，BioWare所呈现出的东西和他们的承诺并不相符，但这毫无关系。不论是作为艺术作品还是消费产品，《质量效应3》都是其制造者的财产。作为最终产品，它是创作它的那群人感情和创作精力的体现，而它存在的目的完全只是为了被消费——而不是被它的受众重新创作。除了某些BioWare向玩家询问意见的时刻之外，只有开发团队才是真正参与游戏创作的。

艺术并不仅仅站在艺术家或者是受众一边。艺术作品的活力来源于双方之间建立起的双向沟通，《质量效应3》这样的游戏需要经过一群有权利作出反应和回应的玩家的考验，才能真正地体现出自己的价值。

但这件艺术品已经完工了，一切都结束了。依据受众的反应/需求去修改或删减一件作品实质上是在损坏艺术家和受众之间的纽带，让原创劳动变得毫无意义。如果BioWare最终还是为满足那些声音而修改了《质量效应3》的结局，那么这件游戏作品本身将不再体现它的创造者们的意志，它也将不再是一件艺术品。P



300万的目标似乎并不艰难

## 筹款顺利，招兵买马
# 《废土2》Kickstarter筹款超过200万美元

computerandvideogames.com 2012.4.6

《废土2》的Kickstarter筹款项目获源源不断地获得投资，它的发起人Brian Fargo和InXile公司希望这能顺利制作那款1988年经典RPG《废土》的续作，它是如今传奇般的“辐射”系列游戏的铺路石。

Kickstarter筹款已经达到210万美元，Fargo在Kickstarter页面中表示，这次筹款计划将达到另一个里程碑，他们将迎来Interplay老兵Chris Avellone的加盟。Fargo还解释了如果捐款一直在增加他会怎么办。他说，如果筹到250万甚至300万美元，他们打算向游戏中添很多的东西，以及为游戏请来更多的设计师。P






ALTERNATE LIVES

S

RPGs do a poor job depicting conflicts of an epic scale.

Use less to make more




收割者功夫再高，也怕这3个拿手枪的

## 是不适合，还是走错了方向？
# RPG讲不好规模庞大的史诗故事吗？

PCGamer US 2012.5 Desslock

**编者按：**这半年的欧美RPG界出现了多款重量级的作品，前有《上古卷轴Ⅴ》，后有新锐《阿玛拉王国——惩罚》，然后是最近因为剧情结局而闹的沸沸扬扬的《质量效应3》。不论是何种设定，着重将讲述故事的重点集中在一个主角的独立冒险上的传统角色扮演游戏相比动作射击和即时战略来说，在呈现大场景和讲述规模宏大的故事方面的确有所不足。本文作者意图探讨这种现象的成因，以及如今的传统RPG在这方面有什么改进的空间。

如果你想从百万亡灵大军的铁蹄之下拯救一个世界的话，游戏里通常杀上几百个就够了；足以碾平一个国度的兽族大军会被你和你的5个伙伴组成的乌合之众拖住好几个月的时间；当然你还能万花丛中过，片叶不沾身地穿过重重走道进入Boss们的房间赏他们几记老拳。

这些看起来完全不符合逻辑却又支持着一个规模庞大的末世故事的景象，让我一直以来更喜欢规模小一点的故事。

**牛头不对马嘴**

我写下这篇专栏的时候正是《质量效应3》的发售前夜，Asari人曼妙的身姿不停的在我脑海中萦绕着。我相信BioWare的这款新作会让我沉迷其中，但同时《质量效应3》的某些设计上的选择和方向却让我有所顾虑。预告片已经展示得很清楚了：在《质量效应3》中上古机械种族收割者将开始对地球的入侵，对，就是那些每5万年就把银河系中所有的生物消灭殆尽的坏家伙。

《质量效应》的第一作建立在这样一个推论的基础上：如果玩家不阻止收割者返回我们的世界的话，那么游戏就玩完了，它们会像此前几百万年一样，抹除一切的抵抗势力。一个收割者就足以歼灭大部分联合起来的种族的舰队总和，但《质量效应3》的预告片里却显示Shepard中校仅仅靠着几门大炮就抵挡住了上千个收割者的入侵。你还真挺有种的。

我希望BioWare能让《质量效应3》的故事自圆其说，不要就这样抹除了收割者那黑云压城城欲摧的巨大威胁，也不要借助于乱力怪神。但我其实更希望BioWare没有在一开始就为这个系列定下这样一个难以改变的故事基调。

BioWare创造优秀的故事、角色和对话的能力可能除了Obsidian以外无人能比，但是末世的威胁并不是单单几个角色所应该面对的挑战。不论他们是绝地武士还是”龙世纪“系列中的灰袍守望者，这样的故事基调在BioWare的其他作品中都更容易让人接受，而微小一些的反派威胁总是会更有趣一点。

**少做，多收获**

这样规模宏大史诗的故事设定的一个重大问题是，RPG这个游戏类型其实在将戏剧冲突延伸到过场动画之外这一方面做的并不好。说6个人打十几个坏蛋就决定了一个世界在接下来几个世纪中的命运总是有点让人难以接受。而BioWare的游戏通常建立在不可交互的、狭小而缺乏认知上的广袤感的空间里。不论是城市还是星球，都只是一系列的走廊房间和百十来个NPC组成的。很多玩家愿意接受以牺牲规模和可信度来换取扮演英雄拯救世界的故事，但我对参与到更脚踏实地的平凡故事中更感兴趣。

我最近玩主机独占的《黑暗之魂》和《恶魔之魂》比较多，其中规模合理并且可信的世界环境让我印象深刻，探索那些规模更真实可信的城堡与建筑让人沉醉其中。我希望更多的RPG开发者们能够将精力集中在设计规模小一些，但更真实和精细的环境上。我宁愿只为了净化某个元素邪魔而进入一座寺庙，而不是假装我跟某个基友光靠在走廊里打打杀杀就能推翻一个帝国。P

# 一个卢瑟的自白



**FAL**

经常被抛弃的卢瑟

FAL

上帝说，每个人都是有超能力的，只是你自己没有发觉罢了，我对这点深信不疑。

在我的超能力还没有觉醒之前，我就是一个普普通通的少年，每天浑浑噩噩地上学回家，我对自己的任何属性都一无所知，直到有一天我的同学在我面前炫耀：

"玩过CS么？"

"那是什么东西？"

"打枪的，可好玩了，就是我一个人打得有点没意思，放学陪我去网吧打？"

"哦。"

之后的情节不用猜了，一个第一次接触到FPS的卢瑟和Bot对战，你们想得到的想不到的各种死法我都经历过了，就在我近乎绝望之时，同学发过来一句话：

"你和我一起去A点装炸弹，装了我们就赢了。"

"嗯。"

这原本应该成为我游戏史上一个重要的里程碑，可是现实永远是残酷的，在我奋力冲向A点的时候，4个Bot以迅雷不及掩耳盗铃之势迅速将我围歼。我绝望地回头看了看同学的屏幕——这货居然躲在了B点装好了炸弹，此刻正窝在某个角落里窃笑不已……

"不是说好了去A么，你怎么跑到B去了？"

"俗话说声东击西，你去A点引诱敌人大部队，我们就可以趁机去B点偷袭，这样成功率很高。"这位漫不经心地说道，此刻他表现得仿佛是一名伟大的军事家、战略家。

此刻我突然感觉到体内有什么东西正在涌动，难道——这就是我的超能力么？

虽然我很不想承认这是真的，可是随着时间的流逝，一次次各种各样的经历仿佛向我展示着——看吧，这就是你的超能力，而且你的超能力越来越强大了！

"你就安心发展种田，别出兵了，直接给我们送食物送木头就行了。"

15分钟后……

"我被电脑打到老家了，有没有人救一下？！"

"啊，我们也很麻烦，你自己顶着吧。"

又过了5分钟……

"我家被拆完了……"

"你自己顶不住有什么办法，我们也没法救你。"

"……"

于是在这个超能力的指引下，我一次又一次地见证了奇迹的诞生，从当年的CS到后来的CoD和L4D2（是的，如果没有类似经历的话，你们可以自行脑补一下被队友丢下喂僵尸的感觉），从《帝国时代》到《魔兽争霸Ⅲ》以及DotA，我总难逃过被队友抛弃的命运，久而久之，我就成了被队友抛弃的卢瑟，而从小到大一直以来的经历又从侧面证明了我这个卢瑟的本来面目，我便成了"被抛弃的卢瑟"，由于一直以来被抛弃并非偶然性事件，于是我又成了"经常被抛弃的卢瑟"。如果你略懂英语的话，应该就能明白我这个名字的由来了。

对于这个名字的广告效应，曾经有好事之人提议让我为FN公司的同名产品代言，只可惜对方是个大公司，怎会看得起我这卢瑟，最后此事自然是挂在嘴边谈谈罢了。

> **"而我想说，每一个高玩的背后，总有一大群默默付出和送人头的卢瑟们。"**

而现在，我的超能力依旧完美地体现在了我所接触的各个游戏当中——《战地3》里，无论我对着敌人的坦克报多少次点，都不会有任何人过来帮忙处理下，我只能冒着生命危险架起迫击炮和对方玩对轰。《魔兽争霸Ⅲ》里面，队友只会以"围魏救赵"的名义对对方发动一波又一波的攻势，而我只能看着陷入一片火海的基地暗自神伤。

很多时候我认为计算机比普通人更人性化，某种意义上说，因为它们只是相对简单的一段代码，没有复杂的情感逻辑，没有权衡再三的犹豫不决。就算我被高丑长的舌头卷到一千米开外，他们依旧会跟过来轰杀掉任何挡路的僵尸最终把我救下，我贫血的时候它们会把自己身上的药包或者止痛片塞给我，而不是甩过来一句话"我要留着自己用的"然后不闻不问扬长而去。这也是我为什么喜欢玩单人游戏的重要原因之一。

是的，你只要跟着队友冲锋就好了，就算你只会打打酱油四处找掩体，他们也不会对你有一丝怨言，被炮弹砸中面门也一声不吭，趔趄几下继续向前冲，完成任务后同样会对你大肆表彰一番；就算你被老威的移形换影折磨得没一点脾气，AI控制的Sheva同样会一路掩护你，甚至冲上前去把背包里仅有的急救喷雾一股脑喷你身上。只要你一声令下，电脑控制的副指挥官也会把基地里为数不多的几辆坦克调过来协助你攻城掠地，无论对手的军队有多么强大，它也会战斗到最后一刻绝不会临阵退缩。

然而，现在是一个个人英雄主义的时代，无论是MW3还是BF3，人物资料上醒目的KD比无时无刻不在提醒着我"你这个卢瑟！"而那些开着直升机力压全场KD比大于5的高玩和人参赢家始终是我无法超越的存在。俗话说每一个成功的男人背后总有一个默默付出的女人，而我想说，每一个高玩的背后，总有一大群默默付出和送人头的卢瑟们。 P

# 中枪的时代



**兔老师**

同时兼任银民教师、山寨博物学家、培训师、知心大叔、年轻版月老和强力管家的兔老师

这是个没事各种倒地中枪的时代。连杜子美先生都扛着反器材步枪在城市掩体中潜伏，念叨“安得广厦千万间”的时候，你想不中枪真难。

在阳光灿烂，阴霾退散的3月底，我们敬爱的某领导一头汗珠，急匆匆地冲进了正在零食横飞的办公室，开口便问：“陆如瑟这个学生的情况你们熟悉吗？（陆如瑟这真的是个化名啊，我们很重视保护学生隐私的）”

领导同志在这个时候冲进来找陆如瑟同学，肯定就不是什么好事。我们还清晰地记得领导每次大汗淋漓地冲进来都是因为什么原因——我们专业的某个学生被拐带进传销团伙了，公安局要调查情况；某个学生宣称要在学校里裸奔，学校要了解情况——总之是十分恶劣的事情，这个时候，是没人愿意出头的。

领导扫了一圈，眼光落到了我的脸上。于是我感到了深深的悔悟，自从上次和这个专业的07级毕业生在毕业酒会上进行了一番此处略去若干字的狂欢之后，我和这个专业的学生的密切联系算是彻底出名了，领导一定是想问我啊！

果然，领导开口了，用他一贯谨慎的语气问道：“小兔啊，你跟学生的关系那么好，跟陆如瑟这个学生应该很熟吧？”

我不想辜负领导的期望，可我真的不认识陆如瑟这个学生，看着我做出“不”字的口型，领导的脸上也逐步浮现出失望的表情。

为了垂死挣扎一番，我决定从领导口中挖出一个线索：“领导啊，请问……请问这个陆如瑟是哪个年级的学生？”。事后证明我的这个问题果然是英明神武，因为领导告诉我陆如瑟是04级的学生，04级的！2004年的时候我还在读大四呢，我这么可能认识这个陆如瑟。

事情摆平了，我十分淡定地告诉领导，这个学生毕业的时候，我还在弄提前答辩呢，我是不可能认识陆如瑟的。

学校真的是个各种中枪的地方，基本上每一个校园传奇之后，都隐藏着一个中枪的老师。我身边的同事，基本都有过中枪的案例。

比如说绰号阿童木的某位年轻女老师，她学的专业本是法律，只是因为顺便上了心理辅导的培训课程，就在专职心理辅导老师出差的时候被拉去处理一个学生心理失常的事件。当阿童木返回教研室的时候，她艰难地迈动着发抖的两条腿，说那个失常学生的表现跟恐怖片里的没什么两样——那个人见到老师进心理辅导室的时候，居然是缓慢地把头扭了过来，对着他们说：“这个事——如果真出乱子了——你们谁都负不起责——……”。所幸这个学生最后没闹出太大的乱子。

另一个姐们的中枪经历相对就比较糟糕，班上有学生在大四快毕业的时候失踪了，家人一口咬定是学校管束不力，说自己的儿子肯定死了。这姐们被学生家人

> **“基本上每一个校园传奇之后，都隐藏着一个中枪的老师。我身边的同事，基本都有过中枪的案例。”**

逼得无处可逃，公安机关本来都要介入这件事了。事情的转机是一次DotA，在跟几个学生一起玩DotA的时候发现了那货居然也在线上聊天，这才顺藤摸瓜把他找到了，洗脱了那姐们的冤屈。

然而这都不是倒地中枪时期的高潮啊！跟我上周的遭遇相比，这真的都不算什么！

高潮应该是这个样子的……如果您还记得去年的某篇专栏文的话，您应该会记得曾有一个眼镜萌妹子陪我去出差遂被各种误会。也正因为去年那档子误会，我和她熟悉了起来，也就顺便指导她参加了一个课外学术作品竞赛，顺便拿了个省级奖项，顺便……她就主动邀请我一起吃顿饭。

这顿饭本身没什么问题，眼镜萌妹子和我食量都不大，吃饭基本上是以聊天为主——从她宿舍的室友A的幸福爱情聊到室友B的裸睡习惯再聊到室友C的相亲之野望——本来这没有任何问题，可是当聊天场所从餐厅转移到了路边的某所药店的时候，形势发生了变化。

我猛然想起某人要我顺便给她带一个验孕盒。

好吧这本来也不是什么大不了的事，我带着一脸职业式的微笑对她说：“我去帮人拿盒药，你在这里稍等。”随后便飘入药店，保持着灿烂的笑容，对店员姐姐说：“亲，我想买一个验孕盒。”

只见这个店员姐姐也给我回了一个友善的微笑，随后便带领我走向药店深处。可就在她把验孕盒指给我看的一瞬间，她的目光骤然愣在了我身后。我亲眼见证着她的眼神从友善转到了诧异，又从诧异变成了鄙夷。

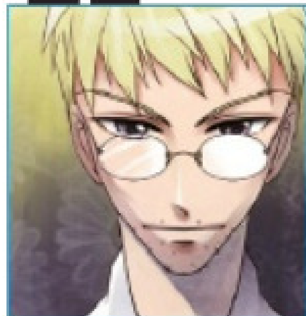
顺着她的眼神看过去，眼镜萌妹子正背着双肩包站在我身后，两腮带着兴奋的粉红色，兴高采烈地叫了一声：“老师！”

好吧，我充分理解她这种笑容的来源——哎哟她也认识的某人说不定就要当妈妈了她自然也心情很好，反正女孩都很喜欢小孩嘛不是——可是尼玛穿得那么萝莉背着个双肩包，一脸成为准妈妈的幸福笑容，这到底是某人要当妈妈还是她要当妈妈啊！！！

我低着头沉默不语，掩着面拿了验孕盒直奔柜台，身后不但有着眼镜萌妹子的笑声，还有店员的议论：“看样子是市一中的吧，一看就像是老师和学生……”、“哎哟，这么小的女孩就怀孕，这老师简直就是禽兽啊……”

嗯，我又中枪了。P

# 文章要怎么写？



罗萨

听说自己又是最后一个交稿，掩面而去的罗主任

在“大软”的专栏作者里，罗某纯粹是个混饭的。如果你是“大软”的资深读者，你就会发现其实在杂志里很少有我的文章，倒是在过去很长的一段时间内，我都在另外一家媒体上每个月都霸占不少版块。后来因为该媒体策略性调整，我不幸沦为了无业游民，亏得这边的兄弟照顾，每个月都给我这么一个吐槽的机会。

我琢磨着咱们做人不能不厚道，于是也打算给“大软”写点文章，虽然现在岁数是大了，早就不是那个一年写50万字的小伙儿，可如果每个月写个万八千的字儿，那应该还是问题不大的。正好最近我也有常打的游戏，于是乎我赶紧向编辑大大请缨作战。在得到批准之后，我就把过刊翻出来看看，瞧瞧人家的评论都是怎么写的，然后按照这个套路一口气撸下来，倒也一点都不费劲儿。

可当我把文章交上去之后，却又开始犯起了嘀咕。不知道从什么时候开始，稿件的创作已经成为了一项标准化的作业。老作者每次都是按照套路出牌，新作者则要研究老作者是怎么写的，然后模仿格式、手法再进行投稿，经过一番历练之后进化成又一个老作者，如此循环轮回，年复一年，到最后几乎所有的文章都是一个模子出来的。

所以很多时候我们都要提倡文章要创新，创新的形式包括我们的写作手法、叙事方式，有的时候甚至不是追求一种整体风格的改变，而是使用一点点技巧让文章变得有点不一样，比如说文章倒叙、比如说结尾弄梗，很多时候这种小小的变化都会带给读者新的阅读感受，使他们能够保持长久的阅读欲望。但就是这么一个简单的改变，对于现在的创作者而言，当然也包括我，也都是一个不小的包袱。

其实这种事并不仅仅在咱们游戏圈的文章撰写上是这样，什么娱乐圈、文化圈、呼啦圈啊，基本都是这种情况。

甚至这个命题不仅仅是对文章撰写的置问，在产品的制作上也都存在这样的情况。术业有专攻，咱们还是拿游戏来说事，如果某个游戏树立了一个成功样板，那接下来会发生什么，大面积的跟风、模仿或者叫山寨那几乎是少不了啦。这种现象在手机和网页游戏的研发制作上显得更为常见一些，而这些同质化产品的出现带来的必然是审美疲劳，最终惹来的还都是用户的各种批评。

如果我们再把这个命题放大，从文章要怎么写过渡到游戏要怎么研发，再提高到人要怎么做，那这个设问所要讨论的内容还真是无限大了。我们不妨仅仅回想一个方向，在你已经度过的岁月中，你是否也在不断重复着昨天，你是否也在不自觉地躲避改变，你是否也像我们一样循规蹈矩，或许我们可以用俗气的八个字来把这个现象总结：“重复简单，改变很难”。

文章是需要改变的，游戏也是需要改变的，人生同样需要改变。这种改变并不意味着我们就要不断去尝试变化，而是在自己的纵向发展上增加一点变数，让我们与他人在横向上多一点区别。

**“如果有一天你能够打破常规，去做点发神经的事情，那也未必不是一件乐事。”**

好比我们在杂志中见到一篇文章，可以不看作者名就大致知道这是谁写的，那我觉得这个作者就很成功，因为他拥有了自己的风格；对于游戏而言，如果一个产品确立了一个标杆，后来者能够以其为干再添枝加叶，让这种类型的游戏有了新的发展方向，那这也是一种进步；对于我们的生活，如果有一天你能够打破常规，去做点发神经的事情，那也未必不是一件乐事，怕就怕我们总是小心走在别人踩出的路上，连个屁都不敢放。

当然有人也会说了，说你罗主任看得这么透彻，你自己是不是就只会说教啊，其实不然，罗某这个混饭的还是有点个人风格的，要不您也不能总是能看到我在这絮絮叨叨。

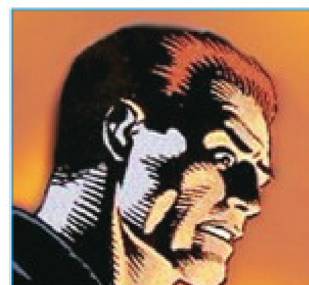
只是我的年龄大了，跪的时间太长了，站起来难度要更大些。可你们这些读者年轻有激情，要比我的优势大得多，大可以年少轻狂一些。你们的文章可以别出心裁，你们的游戏可以独树一帜，你们的人生可以与众不同。

那个谁谁谁曾经说过，世上本来没有路，走的人多了，也就成了路，可许多朋友都害怕自己朝向未知迈的步子太大了，容易扯着蛋。其实没事，扯着扯着，没准就练成了铁档功，那也是一门儿牛X闪闪的真功夫啊！P



每当玩游戏看到信长公跳起这段敦盛之舞时，心中都会升起“人生五十年”的感慨，大傻瓜的敢为天下先有的时候真能带来不一样的收获。即使最终失败了，相信也没什么后悔的吧

# 再见了，G



**CaesarZX**

“凯撒，你就要当爸爸了。”“X！”

忘了具体是几时开始，“G”，好像已经成为我每天必然会提到或者想到的一个概念。

在这个被“甚低速力学”所禁锢的自私而幼稚的人类世界里，对宇宙充满了愚蠢的好奇心却又缺乏对宇宙最起码的敬畏的人类，把G作为宇宙探索理论中的最基本常量：6.67x10^-11 (N · m^2 /kg^2)，并不遗余力地把时间和精力花在寻求自我毁灭的努力上，因为我们多努力一点，Reaper就更容易发现我们一点。

在这个物质丰富到极致的原始而野性的世界里，经过长达数年的苦心研究，德国色鬼妇产科医生Ernest Grafenberg在1950年宣布用自己的姓的第一个字母来代表人类女性身体上的某个特定生理部位。这个部位的名字今天已经成为茶余饭后的男性休闲话题，而且也非常容易付诸于实践。《金赛性学大师》告诉你，这真的是一门很深的学问。

在这个从不知道停止的贪得无厌的人类世界里，1073741824个计算机基本存储单位是一个GB，然后被某个第三世界的超级大国的自以为聪明的P民简化为极不科学的“G”，导致这些P民与第一世界的老百姓产生了小小的交流障碍，不过解释之后，他们还是能理解的。所以我们暂且把Gigabyte缩写为G。

当电影文件单位完成了从胶片卷数到G的进化时，人类自己都已经不记得电影是什么了。他们只知道追求更大的尺寸、分辨率更高、画面更清晰的数字化文件最对他们胃口，甚至连那满足最基本需求的片子都非1080p不看了。一部平局码率30M的高清电影都开始难以让人类达到那个喜好实践的妇产医生的姓首字母了。这些人中当然也包括我。

2000年我进高中时遇到了我的历史老师。叶老师当时50多岁依然单身，在上海的电影圈小有名气。在他的影响下，我高中3年是在电影世界中度过的，每天放学前作业做完，多余的作业从来不做。那时没有宽带，看电影全靠买DVD。放学路上到碟店买碟，一般每周去3次，每次在店里泡1小时。到家除了吃饭外，就是看电影。高中3年，看了3000多部电影，其中高三的观影密度最高，平日平均每天2部，周末翻倍甚至更多。尽管如此，家里至今还是有几百张DVD没能看掉。那时候，一个电影文件是0.7G或1.4G，一张DVD容量是4.3G或者7.9G。

在如此的高密度之下，我依然充分享受看看每一部电影时的感情体验，所以从对电影艺术的理解上来说，这也是我成长最快的3年。当然，电影看得再多也是有局限性的，除了买不到一些想看的电影的DVD这种客观局限外，主观的局限就是我基本只看欧美和大陆电影，日本电影仅限90年之前的老片，韩国电影仅限情色片，而港台等其他地区电影几乎不接触，这种怪癖持续至今没变。所以在与朋友们聊电影时，一旦聊到港片韩剧我就谈虎色变躲墙角去了。

> **“我已经再也找不回过去与同学围绕一个电影可以聊到天亮的那种感觉了。”**

疯狂淘碟看片的那段日子里，最初阶段是最值得我骄傲的，那也是最珍贵的一段回忆：我以最纯洁、最不具备抵抗力和判断力的眼光与标准开始走进电影世界，无论是好片烂片大片小片A片闷片居然几乎都能让我达到G点的快感，正如《玛莲娜》中的那个刚刚发育的孩子。然而好景不长，对DVD本身的逐步了解使我开始偏离了观影的初衷，开始慢慢讲究起DVD的片基质量、版本、码率，甚至最后对包装都开始有要求了。

高考时最要好的朋友“背叛”了我，瞒着我自己去考了电影学院，他从一个几乎不看电影的体育爱好者变成了一个励志报考电影学院的热血影迷，这本该是一件值得我自豪终生的事，因为是我在这3年里不断借给他DVD，养成了他看电影的新爱好。在领到入学通知书时面对惊恐万状的我，他解释道：“能进上师大谢晋电影学院的名额很少，我是托了关系才进的，而你可能会成为我的竞争对手，所以请原谅我没事先告诉你。”我从此再没有与他联系。

前些天我与一个电影同好聊片子，由于光纤没能光顾我家，我的BT小水管无法与他的PT大坝相提并论，原本在聊电影，却慢慢变成了聊蓝光价格、蓝光Rip质量、迅雷离线和PT共享的孰是孰非等等，接着甚至开始相互扯皮，冷嘲热讽，最终不欢而散。沉默良久，我只得低头承认，近几年这种白痴情景越来越多，我已经再也找不回过去与同学围绕一个电影可以聊到天亮的那种感觉了。现在，一部均码13M以上的15G电影已经成为我看片的最低标准，D版蓝光碟质量不佳，正版价格承受不起，而面对日渐吃紧的硬盘和动辄30～40G的源码蓝光文件，我的眉头一紧，嘴角一扬：我完了。

我也许再也寻不到属于我的G点了。P



电影院里的多多是最幸福的多多


质量效应3
的最后时刻
■（美）Geoff Keighley 著 ■CaesarZX 译

曾在去年为我们带来《〈传送门2〉的最后时刻》的自由记者Geoff Keighley深入埃德蒙顿的BioWare工作室，在他的家乡加拿大带来了《质量效应3》的幕后揭秘。

## 0 作者序言

在坐下的那一刻，我就发觉有些不对劲了。那是2008年的1月，我收到福克斯新闻频道邀请，去参加一个有关刚发售不久的游戏《质量效应》的直播讨论。就在直播即将开始前，节目制作人跑来问我有没有准备好面对一群“砖家”针对游戏中“床戏”的声讨并为游戏做辩护。“你会感到压力山大，祝你好运！”她说。

接下去的6分钟直播对《质量效应》的内容进行了大量歪曲事实的评述和讨论。这引起了《质量效应》的爱好者乃至游戏界的强烈反对，因为谁都知道这是一款出类拔萃的游戏。就在节目播出几天后，节目里那位“砖家”在《纽约时报》上为自己对这款游戏的无理抨击公开道歉。

福克斯新闻频道“事件”无疑是一出令人遗憾的闹剧，也充分暴露出玩家与那些不理解游戏的人们之间的巨大隔阂。长期以来，我记录下那些才华横溢的制作团队在那些优秀游戏背后所付出的非凡努力，并通过“最后时刻”系列文章来公之于世，是我尝试去消除这一鸿沟所尽的微薄之力。

接下来，你将与这支“质量效应”三部曲背后的加拿大团队亲密接触，聆听他们的故事。篇幅有限，因而无法展现出这个系列的每一个方面，我只能试图将其中最有趣的精华展现出来。其中也包含着一些轻度剧透，所以我建议大家在读本故事的后半段之前先打完《质量效应3》。

谢谢大家对我的支持。

Geoff Keighley敬上

## 1 结局之始

Casey Hudson在埃德蒙顿市的自家后院凝视寒冷的夜空时，他看到的并不是黑暗。他看到的是无限的可能性。“宇宙间可能存在的一切都棒极了。”他在2012年1月的一个晚上这么对我说，用的是他最喜爱的“棒极了”一词来形容他脑海中的那些星系和文明。

他抬着头，以35度仰角仰望，遥远的水星与木星的光芒在他呼出的水汽中若隐若现。很久没有刮胡子了，头上那顶埃德蒙顿油人队（加拿大著名冰球队）的帽子盖住了他黑色的卷发。15个小时的连续工作之后，他走到屋外，不是为了看星星，而是为了在院子里的冰面上浇水以维持冰面的平整，为他两个年幼的儿子制作一片简易滑冰场。

随着他喷出的热水蒸发到空中，Hudson终于有了短暂的宁静。他知道自己没有多少时间仰望星空。至少今晚没有，游戏开发的最后阶段仿佛是吞噬一切的黑洞。Hudson的新游戏《质量效应3》马上就要完工了。现在只有一个问题：最后这几天到底会有多难熬。不过在这一切过去之前，每个星期六还是得去办公室加班，比如明天。

要是你来埃德蒙顿市，问路人BioWare在哪，他们的回答一定错不了：“就是那栋外形难以描述、里面有皮肤科诊所、酒吧和旅馆、外面有‘习惯2012吧！’广告标语的大楼。”周六早晨9点，Hudson把他那辆已经开了13万英里的奥迪TT停进了大楼的停车场，在这个也许是全世界最杰出的游戏开发公司的大楼外面，完全没有任何BioWare的标志。







1.左边的“砖家”和右边的Geoff在福克斯电视台展开激烈舌战
2.Casey Hudson仰望星空
3.Casey Hudson在自己家的后院为溜冰场浇水
4.BioWare位于亚伯达省埃德蒙顿市的总部办公楼






车屁股上已经积满了泥巴，把他那块亚伯达省首府埃德蒙顿的车牌完全盖住了。

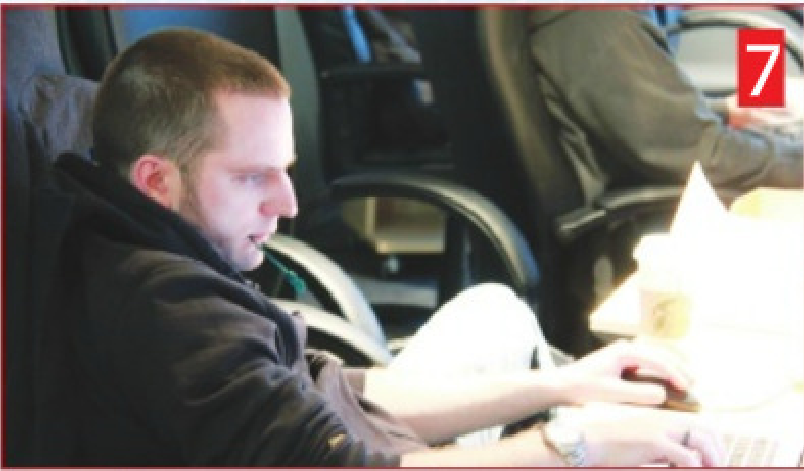
在这栋楼的三楼，Hudson与一支强大的加拿大程序员、美工、设计师以及作家团队一起正在开发2012年最具野心也最受瞩目的游戏。这部发生在175年后的未来的《质量效应》现在已经涵盖了包括小说、漫画、玩偶、iOS游戏、服装等多领域，甚至由传奇影业公司（Legendary Pictures）拍摄了电影。

《质量效应》所描绘的科幻世界令人难忘，但游戏真正的革命性，体现在每个玩家自己所选择的道路对故事造成的影响上。就像一部由你自己选择的冒险小说一样，一个配角最后可能活着，也可能会死去；或者整个世界可能崛起，也可能灭亡，这一切都取决于你让英雄主人公谢波德（Shepard）中校所做出的抉择（为加强代入感，玩家可以选择男性或女性谢波德）。打穿《质量效应》的方式几乎和埃德蒙顿市夜空的繁星一样多。

玩家的选择是近乎无限的，但今天团队要面临的是比那更无限的问题：有整整175个Bug等着被修正。自由自在地想象和设计漂亮角色、词汇和精彩对话的日子早就一去不复返了。设计师Preston Watamaniuk在《质量效应》中那种拜占庭式的蓝色走廊里穿行时，想到了一个很贴切的比喻："游戏有点像个油桶，你越是接近开发的终点，容你发挥的空间越小。"

尽管有着如此多的可能性，但《质量效应3》的测试阶段却需要外科手术般的精确。公司大厅的显示器上实时刷新着游戏中尚存的问题图表和表格，就像总统大选期间电视里播放的实时投票信息一样。这张图表随时都会发生变化，而一个相应的部门就会开始修补这个油桶上的某个漏洞。Watamaniuk向整个小组发了一份邮件："本周末规矩很简单，所有人都原地待命。如果谁接到一个由领导甄别出来的








**5.**自动售货机上的Bug监视器实时显示着进展情况
**6-8.**"甄别"会议室
**9.**设计师Corey Gaspur和动画师James Humphrey在讨论一个Bug
**10.**Hudson的4倍浓度美式咖啡在等着他
**11.**BioWare全景图








**12.**小小锅匠
**13.**这台电脑上显示的是Casey小学三年级时科学课的作业

Bug，那他就必须马上解决。”

“甄别”这个词，是指Hudson、Watamaniuk、主程David Falkner以及其他团队核心成员在会议室开会发现明显问题的过程。他们几个啃着花生酱曲奇，连续数小时讨论Bug问题。今天的头号问题是，在PS3平台上玩家如果在多人游戏主菜单界面离开游戏超过6小时（汗），游戏就会崩溃。Hudson把这个问题发给了某位同事去解决。Bug数每天都在减少，至少他们希望如此。在游戏完工期限到来前把Bug全部解决，《质量效应3》才能正式交付发行。

Hudson从周六的甄别会议中走出来，溜到微波炉处加热他的星巴克4倍浓度美式咖啡。看得出他身心极度疲惫，可他不想让BioWare的忠实粉丝们失望。《质量效应3》里的一句台词刚好能完美总结目前的情况：“世界末日的来临会提醒你记起你忘了要做的那些事。”Anderson上将在Reaper入侵地球时如是说。现在正值一个三部曲的终结时刻，Casey Hudson可不想在最后关头忘记把某段玩家期待的剧情给漏了。

就在他走回办公桌打开E-Mail程序时，Hudson意识到，还剩下几个小时，他就要向这个花掉他这辈子四分之一时间的系列说再见了。随着谢波德中校最后的一段历险的结束，我们的故事开始了。这个故事讲述的是一群杰出的加拿大人——其中包括一名清洁工、一个家具卡车司机和一位本地舞台演员——团结在一起，经历了种种磨难、成功、挑战以及绝望，齐心协力创造一个将游戏的叙事潜能发挥到一个全新高度的游戏系列。这个故事就是——《质量效应3》的最后时刻。

## 2 小小锅匠

Casey Hudson还记得自己第一次见到那个“棒极了”的物体的情形。在他还是个孩子的时候，他爸爸是当地喜剧电视台里的一个财务总监——这个电视台正是现在收视火暴的即兴表演SCTV节目的所在地。John Candy、Rick Moranis和Martin Short这些伟大的喜剧演员就是从这里起步的。但对Hudson来说，比那些喜剧印象更深的，是那些电视台里的布景。他总是趁爸爸没注意的时候，在录音棚里东张西望。年幼的Hudson对那些木匠和道具师们所创造的布景充满了好奇，那些布景上的门的背后其实什么都没有，“于是我意识到，那些布景正面所产生的幻象能给人们带来快乐。”他回忆道。

Hudson是独子，他喜欢在亚伯达省埃德蒙顿的家里一个人自娱自乐。每天他都尝试用他能拿到手的一切来造东西——乐高玩具、模型飞机、他的登月舱马达，甚至一台有他自己编写的程序的VIC-20电脑，当然，程序是从图书馆借来的书上学来的。如果说无聊是一种渴望爱好的表现，那大脑总在高速运转的Hudson从来不需要爱好。

Casey Hudson三年级时决定用他自己的最强幻术让观众吃一惊。在学校的科学周上，当他多数同学都在搞无聊的苏打火山喷发实验的时候，Hudson则用他的VIC-20电脑来展示电脑与技术的威力——这一威力在20多年后的《质量效应》中得以再次发扬光大。

“电脑是每个人生命中的重要组成部分。”他用记号笔在自己制作的一张光洁的绿色纸板上写下了这句话，这张纸前面，放着他的科学作业。

当裁判走过他的作品，Casey笑了。他转身在键盘上用他那细小的手指输入R-U-N字样，按下回车。一只神奇的鸟儿开始不断飞过屏幕，它的动作只有3帧——第一帧是翅膀抬起，第二帧是翅膀放平，第三帧则是翅膀扑下。他回过身看着裁判，期望看到他被彻底震惊的表情。

“Casey，你要说实话，”裁判说，“你爸爸有没有在这个项目上帮过你？”

Hudson为他的幻象没能让裁判惊讶感到很生气，他再次转过身，停止了扑腾的翅膀，删掉了电脑的所有存档，开始从头输入整个程序。R-U-N，回车。

两小时后，他带着第一名的奖状踏进了家门。

对年轻的Casey Hudson来说，没有比那每天从下午3:30到5:00那90分钟的自由时间更神圣的了。他每天下课飞奔回家，用钥匙开门，冲进客厅，趁妈妈下班回家前埋头研究他最新的科学项目。在这90分钟里，他为自己的一生做着









**14.**Casey Hudson在他的办公室里，这里被“质量效应”的各种游戏和周边产品包围着
**15.**Hudson的“工程师之戒”
**16-17.**阿莎丽人（Asari）概念设计图

白日梦，想像着自己30岁时正在干的事。“孩子有时候会担忧自己将来的生活会不会美好，”他说，“我总是想，到底选择怎样的生活才算‘美好’？”

这一担忧促使他开始梦想一种更刺激的生活。有一天，他在学校郊游的巴士上听他朋友的Walkman，当听到美国金属乐队（Metallica）的那曲《One》时，顿生学吉他的念头。他那孩子逻辑很简单：“如果弹吉他‘棒极了’，要是我学会了，那我自己不就也棒极了吗？”无独有偶，他最爱的电影是《壮志凌云》（Top Gun）——他声称此片看过300多遍——所以这部电影让他梦想能加入加拿大空军成为一名飞行员。他常常坐在后院里，想像自己驾驶F-18s战斗机降落到本地空军基地的情景。当看了《征空先锋》（The Right Stuff）以后他甚至还做梦自己当上了宇航员。

高中时代，Hudson开始更认真地考虑将来如何实现那些梦想。某天，他告诉当时的女友（现在的妻子）他想进飞行学校。他还真那么做了。17岁那年，也就是刚拿到驾照的第二年，Hudson开始飞赛斯纳172（Cessna 172）小型飞机。尽管这和战斗机飞行员还有点距离，但是，别提自由自在翱翔天际的超爽感受了，光是能够自己操控一架飞机就已足以使他相信，他喜爱《壮志凌云》的原因可不仅仅是想成为Kelly McGillis（《壮志凌云》主角名）。没错，现在他确信，成为一名战斗机飞行员真的是太棒了。

然而事情并不那么顺利。这个天才男孩花了太多时间在他的项目、他的女友和射击场上了，几乎完全忘了读书这回事。他在亚伯达大学（University of Alberta）主修机械工程的第二年，成绩越来越差，最后到了必须退学的地步。他想像中的未来开始变得渺茫起来。

被迫退学对Hudson来说是毁灭性的打击，因为空军是不会让没有大学文凭的人开战斗机的。他整个人都崩溃了。对未来的焦虑逐渐演变成令他不寒而栗的恐惧。“要是你觉得自己输不起，那你的自信就是张空头支票，”他回忆道，“你根本不知道自己能做到什么、自己在玩儿什么。”

在他的迷茫期，他从便利店服务员到为一家农业灌溉公司编写程序，基本上什么都干。此后他到了Landscape Architect公司，在网上他卖出了自己的第一套程序，卖了120美元。但是一年之后，在与父母和女友的一番商量让他决定重返大学完成学业并最终得到了“工程师之戒”（美国专为毕业生工程师创办的协会会员的象征物），这枚戒指至今他还戴在右手小拇指上。

现在，成为一名战斗机飞行员的梦想又回到了可行路线上，可是命运捉弄人，空军突然停止了招募，让他的梦想又一次靠边站了。Hudson开始琢磨等待期间临时干点什么，回去再为灌溉公司写程序？或许吧。某天晚上，他在电视新闻上看到3位医学博士合伙创办了一家公司，他们目标是组建起世界上最好的游戏开发团队——而且就在亚伯达省的埃德蒙顿。那家公司叫BioWare。



## 郎中双雄

凌晨2点45分，Ray Muzyka在酒店房间里猛地睁开睡眼。他挣扎着把手伸向床头柜去抓他的寻呼机。突然他意识

到了什么，缩回手来。他以前也这么做过，经常做。他太熟悉了，这又是一次“寻呼机噩梦”。每次这么做之前，他都在做同一个梦：寻呼机响了，是急诊室又紧急需医生了。可每次醒来，床头上根本没什么寻呼机。这一次，床头柜上是一本厚厚的文件夹，里面是明早去一家游戏发行商的会议上用的材料。

Greg Zeschuk和Ray Muzyka是在亚伯达大学医学院里认识的。后来他们分头在亚伯达省的医院里做实习医生，业余时间都爱玩游戏。在像奴隶湖镇、红水镇、雷德威镇、梅耶索普这样的小城镇医院实习时，Zeschuk和Muzyka一直随叫随到。Zeschuk在上万人口的城镇负责老年病人，而Muzyka则在急诊室急救病人，可未必每次都能救活。向那些等在外面的家属通报坏消息时的情形至今还历历在目，那一个个不忍回忆的夜晚偏偏一直萦绕在脑中。有一阵子他负责为病人缝合伤口——当面对一名需要300针才能缝合的伤者时，他反而能感受到一种奇怪的平静：“缝针就好像在将秩序带入原本混沌的世界。”他回忆道。

在缝针和游戏之余，两位医生还与朋友Augustine Yip一起编写医疗模拟程序，他们共同开发的“肠胃病人模拟”模拟程序中，医生可以自行选择各种病症，然后寻找诊断和治疗肠胃疾病的办法。这几位医生靠业余开发的这款程序赚了不小的一笔钱，某天午饭的时候，他们顿生“歹念”：要是他们一起合作开发自己的游戏而不是医疗模拟程序会怎么样？

最初在Zeschuk家的地下室里起步时，天花板实在太低，害得Muzyka下楼梯时经常碰着头。3位创始人创办了BioWare后，向10家游戏公司推荐自己的一个点子：一款名叫《超钢战神》（Shattered Steel）的机器人动作游戏，他们只要一家公司感兴趣就满意了，可毕竟自己完全没有游戏开发的经验，所以这谈何容易。不过最后还是有一家公司敞开了大门。那就是Interplay。于是这几位医生白天行医，晚上制作游戏，自掏腰包花了10万美元在这款游戏上，头4年除了医院的工资外完全没有任何收入。

终于，他们到了该做出抉择的时候：到底是继续做医生，还是专攻游戏。情况甚至发展到了Muzyka的妻子威胁他，要是他再这么举棋不定就离婚的地步。最后Muzyka和Zeschuk选择了游戏，而Yip回去继续做医生。多年后，当这些医生回忆起那次选择时，倒是给当初的这一决定找了一个相当理性的“借口”：这些年来，BioWare交的税都已经足够培养出几十个新医生了。

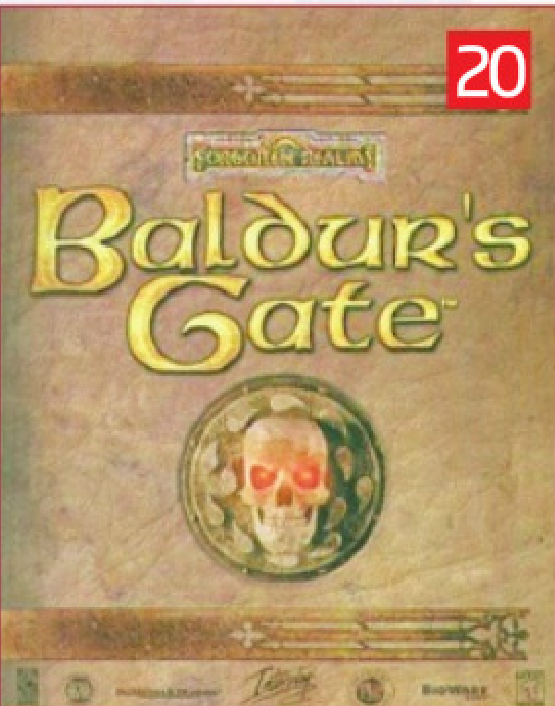
BioWare有了足够的资金后，二位前医生开始集中精力组建团队，开发他们基于“龙与地下城”规则的成名大作《博德之门》（Baldur's Gate）。这款游戏的开发总共耗费了整整90人年（一人一年的工作量），最后卖出了200万份，这已经足以让埃德蒙顿的每一个游戏玩家都听说BioWare了——其中包括一名环卫工人。

很多人都说，亚伯达省的埃德蒙顿市气候很糟糕。但再没人比Preston Watamaniuk对这更有体会的了。作为一名印刷工和一位市议员的儿子，主修政治历史的Watamaniuk大学毕业后的整整6年间一直在一家垃圾站工作，负责全市的垃圾清扫。每天早上7点他坐上垃圾车，在接下去的7小时里他将总共10吨的黑色垃圾袋不断丢进自己的卡车。午后下班他就走进当地网吧玩《星际争霸》（StarCraft），至于原因，据他所说是因为他每天下班时除了移动鼠标外什么力气都没了。

这个工作固然足以养活自己，而且相对稳定，但他已










**18.**BioWare的合伙创始人：Ray Muzyka医生和Greg Zeschuk医生
**19.**两位医生在BioWare刚成立不久后的合影
**20.**BioWare的首部成功作品：《博德之门》
**21.**Preston Watamaniuk可爱的笑脸
**22.**Derek Watts一脸憧憬的假笑




24

## SFX (September 15, 2003)

- A spectacular new Sci-Fi roleplaying game and IP created by BioWare. With online capabilities a gameplay features that will redefine the genre, SFX will become a mainstream phenomenon and a must-have game for the Xbox2.

### Imagine

- SFX takes place in a thrilling futuristic setting, with a combination of familiar locations and exotic worlds.
- It is the dawn of the interstellar age, with only a few explored worlds and many more accessible via exploration.
- Sleek vehicles and spectacular vistas create a uniquely identifiable look to the universe, while special rendering techniques depict the player's experience with a stylish ultra-realism.

### Play

- An epic BioWare story will be at the center of the powerful, character driven story.
- Gameplay will build on the elements from SW:KotOR - but will be more accessible to the mainstream audience.
- Players will lead a small party of 2 or 3, selected from a larger group of adventurers. Players can switch to control other party members at any time, and characters not controlled by the player will perform player-designated actions and AI scripts.
- The combat system will allow dazzling combat choreography and intense ranged combat, but will also be more responsive than a round-based system.
- Players will be able to freely explore a galaxy of procedurally generated planets in an upgradeable starship, to obtain valuable items and resources. Players can explore areas freely, or travel to special locations as part of the single-player story.
- Xbox2 Live support will allow an additional dimension of gameplay through trading and communicating with players around the world.
- Story progression, planetary exploration, and online trading will create an emergent style of gameplay that is unprecedented in the RPG genre.
- Because of the Xbox 2 Live capability and the procedural galaxy exploration system, the game continues limitlessly beyond the end of the single-player story.

### Trade

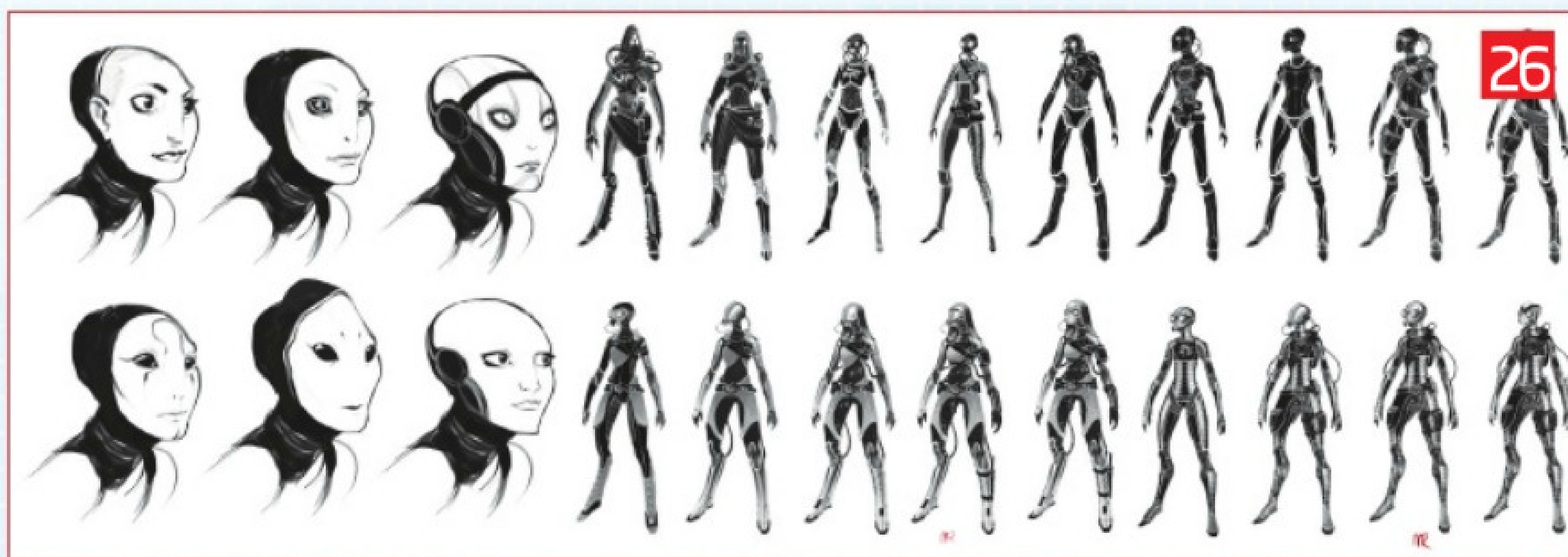
- Through Xbox2 Live, you can meet friends online in special locations in the game to chat and trade valuable items in a virtual environment.
- Some items found in the game will be different from one Xbox2 system to another, and they can be combined with other items online to create powerful new items not available without online trading.
- A dynamic in-game economy will make trading online compelling, as precious items may be valued differently from one Xbox2 sytem to another.
- Xbox2 Live can also tie the entire SFX community together in other exciting ways, such as the addition of new locations, special items, new quests, and online news updates about the best players.

### The SFX Project - Development Strengths

- SFX will be developed by the team that developed SW:Kotor. Their experience will be directly applied to making a bigger and better RPG franchise on the Xbox2.
- SFX will be developed on a new engine, custom tailored to push the Xbox2 to its limits through a focus on realistic lighting, physics, and render quality.

*Target Release: 2007*




**23.**从左至右：David Falkner、Preston Watamaniuk、Casey Hudson、Derek Watts和Mac Walters
**24.**Casey的首个《质量效应》的简单策划文档
**25-26.**夸瑞（Quarian）族的面部设计变化

过而立，开始思考这是否是自己真正想要的生活。他让朋友们帮他留意一下要是什么好的就职机会就告诉他。某天，一个大学时期的同学告诉他说最近自己刚加入一家本地的新电脑游戏公司，这家公司开发的是龙与地下城规则的游戏。Watamaniuk的眼睛顿时一亮。他11岁那年心脏出了问题，手术后妈妈给他买了一套D&D游戏，自那时起他就爱上了D&D。

Watamaniuk对游戏制作一无所知，可是上帝作证，他太喜欢玩游戏了。能做到这一点，想要在当时被Zeschuk看上其实已经足够了。他会给你个20分钟的面试，只问你一个问题：“那你最近在玩什么游戏？”于是Watamaniuk就在那个寒冷的冬天进入了BioWare，开始负责存有下一部角色扮演新作中所有法术的数据库。

在公司里，Watamaniuk找到了一群志同道合的游戏玩友，其中包括Hudson，他因为自己的编程履历得到了技术美工这一职位。Hudson和Watamaniuk很快就迎来了新同事David Falker，他也是个狂热的D&D粉兼程序员。然后又来了家具卡车司机Drew Karpyshyn，他负责游戏剧本的创作，他声称自己上过美国著名的智力问答节目“Jeopardy”，还拿了个三等奖，奖金4000美元。还有美工Derek Watts，他早已因自己的复古讽刺画风在埃德蒙顿家喻户晓了。

这些人与Muzyka和Zeschuk一道，把BioWare的游戏故事、发展、探索、玩法这“四大支柱”建立了起来。尽管中途BioWare还尝试了《孤胆枪手2》（MDK2）这样的动作游戏，但领导们还是想坚持以角色扮演作为自己公司的专精。《博德之门》火了，引来了一大堆公司的兴趣，其中还包括乔治·卢卡斯的公司，所以后来才有了那部有光剑的宇宙版《博德之门》。

BioWare当初没有纠结多久就同意制作这款游戏了。Hudson曾想过要担任这个项目的艺术总监，可惜自己全无经验胜任这个职位。某天凌晨2点Hudson和Zeschuk正玩着《孤胆枪手2》，他忽然开始抱怨自己还没能有机会获得更多的经验。几天之后，公司两个创始人就把他叫到会议室。“Casey，我们想让你来担任这款新的《星球大战》游戏的项目总监。”Hudson简直不敢相信自己的耳朵。他本来只是想当一个艺术总监，可没想到居然能直接管理整个项目！这个千载难逢的机会将让他受益终生。

《星球大战——旧共和国武士》（Star Wars: Knights of the Old Republic，KOTOR）为Hudson、Watamaniuk、Falkner、Watts和Karpyshyn创造了一个团队合作的机会。当KOTOR于2003年在Xbox上登陆时，这款游戏瞬间成为了公认的史上最好的星战游戏之一。游戏的故事发生在电影剧情很久之前的旧共和国时期，玩家可以自由选择加入原力的黑暗面还是正义面，而这一选择会大大影响故事的结局。这一辉煌的成功大大激励了团队的信心，他们想要创作一个全新的科幻世界，一个属于他们自己的世界，Casey Hudson脑子里已经有了几个点子。

## 4 代号SFX

那是差不多10年前的2003年9月某日，Casey Hudson、Ray Muzyka和Greg Zeschuk三人在埃德蒙顿市怀特大街的雅尼斯酒馆一起吃午饭，顺便商量下一部科幻题材游戏。Hudson开始跟他俩分享自己已经反复考虑过的一些想法。

开发代号被确定为“SFX”。Hudson信心十足地向两位前医生展示自己做的一份一页的简单策划案。第一行写着：“SFX项目将凭借对多人游戏的充分利用以及对角色扮演类型的革命性创新，成为下一代Xbox平台中每个玩家必玩的主流产品。”

按照Hudson的设想，是要把SFX项目做成一部介于《星球大战——旧共和国武士》的回合制角色扮演与《光环》（Halo）的快节奏射击之间的游戏，不仅有鲜明的角色，而且玩家还能驾驶太空飞船自由探索，就像他最爱的游戏《太空飞行员》（Starflight）一样。还有强大的在线功能，玩家能够在Xbox Live上直接交易战利品。

对主角和故事的细节，Hudson还没有想好，但他希望医生能同意他把这个新游戏制作成一套三部曲。没错，他想让BioWare搞出一部他们自己的“星球大战”系列。

Hudson的这个大胆计划把Muzyka吓得喝汤烫伤了舌头，那一吓让他至今依然心有余悸。

虽然这个可能把全公司都给搭进去的野蛮提议吓得这两位医生够呛，但他们不能怪他。何况实际上，他俩自己就曾多次对BioWare公司上下表示想创造一个属于他们自己的游戏世界，而不再借鉴或直接使用诸如D&D或“星战”这样的现存世界。在看到《星球大战——旧共和国武士》大红大紫之后，微软就一直对让BioWare为自己的Xbox制作一部独占三部曲垂涎三尺。在这个阔佬表示出兴趣之后，公司便同意Hudson带领自己的团队开始研究这个大胆的项目，并给了他一个期限：三年半，即发售日定在2007年。

3年半，听起来足够长了，但这支队伍心里很清楚，这款游戏必须从零起步，所以没有一个坚实的庞大背景是不可能顺利启动开发的。实际上这支SFX项目团队花了整整一年的时间来创造这个游戏世界背景，完全无暇开始制作游戏本身。团队每天都要在会议室呆上4个小时来讨论这个科幻故事的基础问题：这个故事中的未来到底有多远？要有外星人吗？时间旅行呢？

Karpyshyn还记得当时讨论的内容，大家把自己熟悉的科幻电影都拿出来讨论，比如《星际迷航》（Star Trek）和《巴比伦五号》（Babylon 5）。一次会议里大家还很认真地探讨了Joss Whedon执导的《萤火虫》（Firefly）。Hudson没看过这部电视剧，于是他问同事借了DVD作为回家作业（看完后他承认确实比他想象的好看得多）。

最终，团队确定故事发生在一个不太遥远的未来，但由于人类发现了外星科技，所以已经实现了超光速旅行。主人公的设计则参考了Jack Bauer（《24小时》男主角）和007这样的持有某种免责特权的英雄角色，他有权以任何必要手段维护星际和平（也就是“For The Greater Good”的那种
















**27.**萨伦（Saren）的早期概念图
**28.**SFX项目最早的一个角色设计
**29.**SFX的“主仆”剧情首次公开
**30-31.**克洛根（Krogan）族概念草图
**32.**Watts忙于《质量效应》
**33.**Watamaniuk聚精会神

烂精神）。

在之后的讨论中，Derek Watts开始谈起游戏世界的风格和角色的外观，他给大家看了一张原画，画里是只握着把枪的恐龙，所有人顿时喜笑颜开，于是克洛根族（Krogan）诞生了。不过出于预算的考虑，所有人都明白，不可能为游戏里每一个外星人设计男性和女性角色，因此计划中包含了一个全女性的外星种族，也就是阿莎丽族。Watts同时开始了星际城市的概念设计，这是一座给玩家提供便利的曼哈顿式星际枢纽，它就是神堡（Citadel）的雏形。

2004年1月，Hudson和他的团队写了一份名为主仆（Master Slaves）的材料，用以理清整个主线剧情。其中提到一个外星种族——也就是后来的Nazari族——在灭绝之前留下了一种能够解开超光速旅行之谜的科技，能够大大缩短星系之间的距离。最终人类会发现这一科技，继而又发现自己其实曾是那个外星种族所创造出来的奴隶种族这一惊人事实。现在令团队伤脑筋的就是：人类到底如何发现这一事实，又怎么才能把这一发现的过程拓展为一个完整的三部曲呢？那些外星人有没有可能突然返回“现在”？要是不回来，那人类的敌人是谁呢？

Karpyshyn尝试在自己创作的首个版本的故事里回答上面那些问题。故事的英雄主人公本来名字是安德森（Anderson）上校（是的，你没看错），他带头抵抗邪恶的萨伦（Saren）。萨伦带领着一群长得像蝙蝠的好战种族巴塔瑞人（Batarian）妄图偷取那项外星科技。

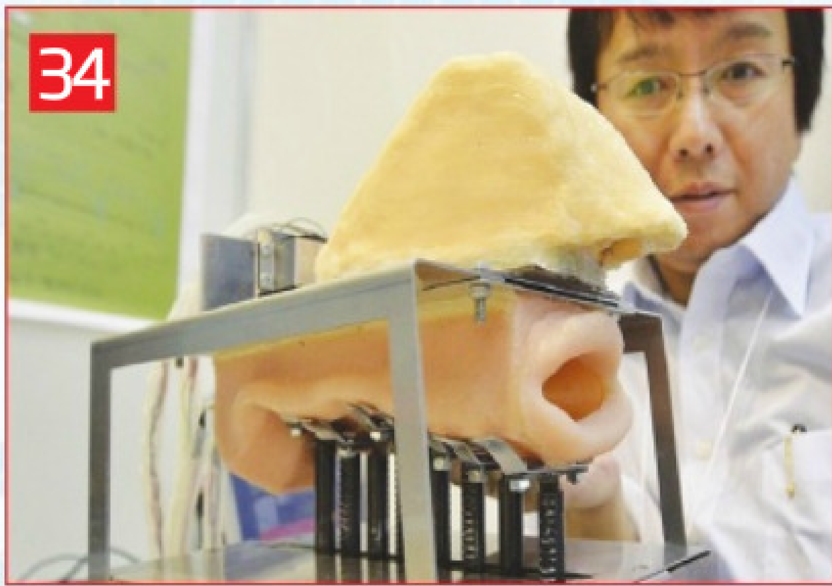
安德森与萨伦的针锋相对是一个好的开端，可要是SFX的整个故事要有三部曲那么长，那么团队就需要一个更庞大的主题，而不能局限在一个种族寻找另一种族的科技上。很快，这个主题的创作竟然与一个怎么看都不太可能扯上关系的日本研究所扯上了关系……

KTR是一项语音机器人实验，由日本研究者沢田秀行（Hideyuki Sawada）发明，说真的，这个实验项目有点恶心。沢田的实验目的是要看看一个硅胶嘴模型如果模拟真人口型的话，说话能有多逼真。Watamaniuk偶然在YouTube上看到了这一实验视频，便在会议上播放给大家看。起初大家觉得十分荒谬可笑，但随后便开始思考其背后的意义所在。Raymond Kurzweil（库兹韦尔，美国科学家，在光学字符识别、语音识别等领域的先驱）理论会是正确的吗？在未来30年内，真的能达到难以区分机器与人类的程度吗？

要是那种担心真的只是时间问题的话，那么在有机生命与人造生命之间的冲突或许就能成为SFX三部曲的绝佳主题。“有时候我想，宇宙间的那些比我们先进得多的文明，很有可能是爱好和平的，”Hudson说，“所有文明可能都必须经历研发核武器的阶段，然后要么自我毁灭要么得以幸存。”到了一定阶段，当科技与有机生命之间出现矛盾的时刻，《质量效应》的故事可能就会成为一个文明注定要面对的问题。

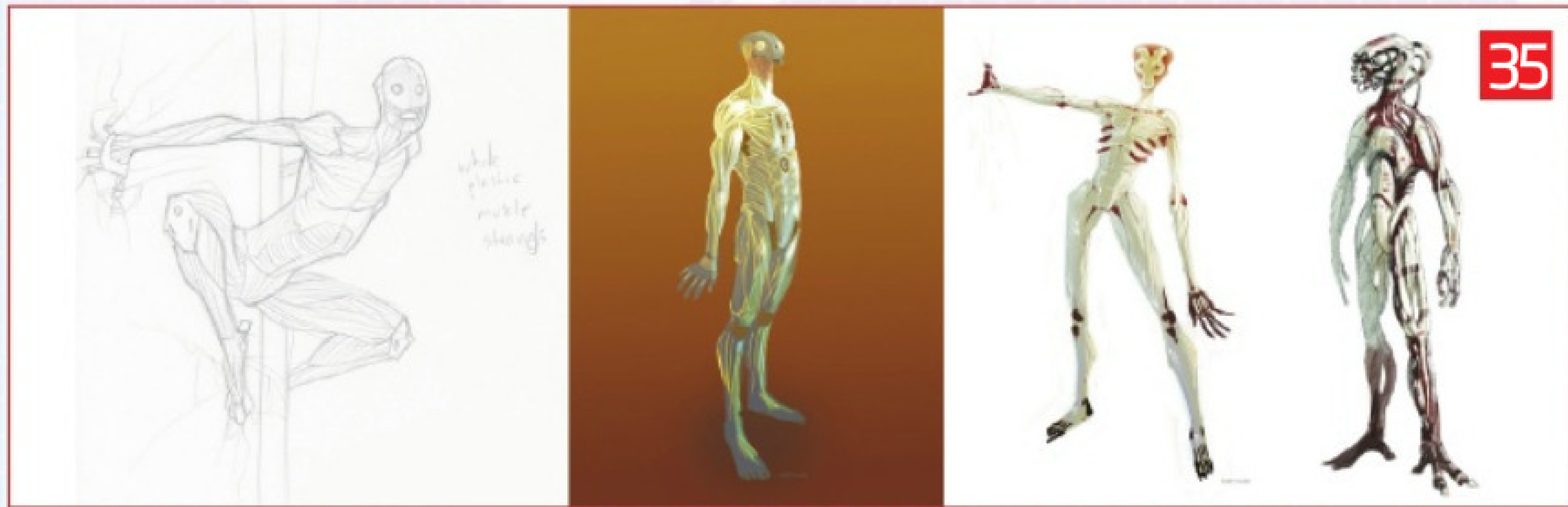
“机器的崛起”这一题材在科幻史上并不少见，但是团队想到了一个具有颠覆意义的“主仆”概念。也许机器文明很久之前就已经很强大了，而今隐蔽在宇宙的某个角落，等待那些情感丰富的弱小生命崛起后把他们作为自己

**34.**神奇而恶心的KTR语音机器人
**35.** 盖斯（Geth）族从最初的有机生命变为人造生命
**36.**最初的谢波德设计一身白色打扮。白雪王子？《星际争霸》里的文工团？
**37.**开发工作室全景图，工位的安排看起来比较随意，没有一般工作室网吧式排列的刻板









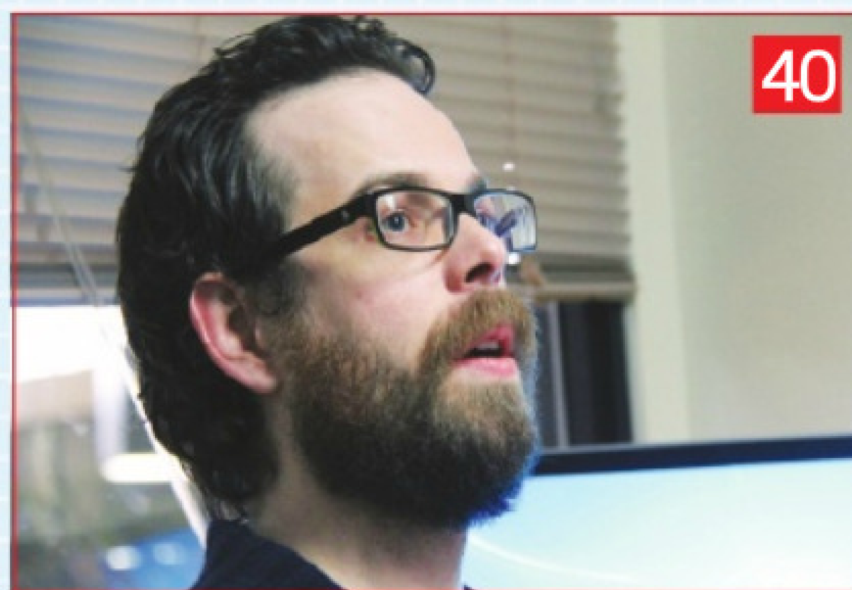




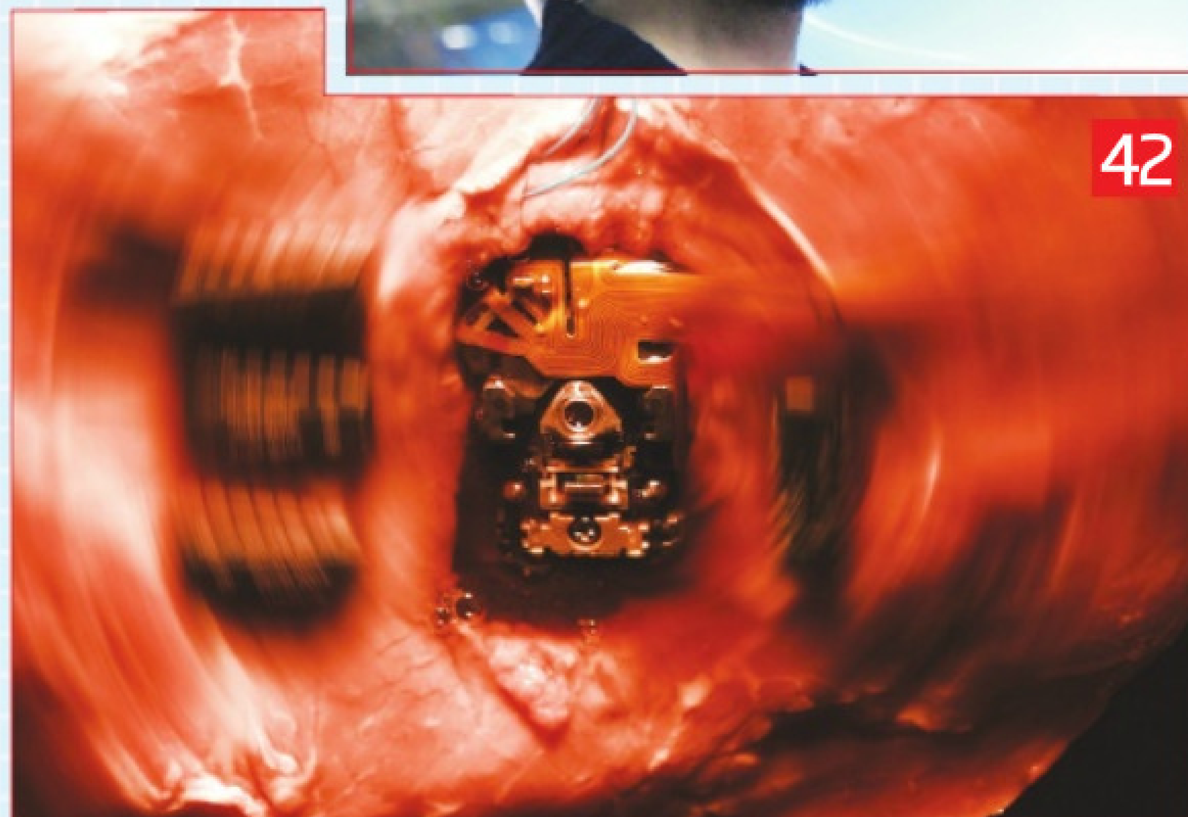




**38.**Dan Matutina的设计作品
**39.**女性谢波德的形象
**40.**大胡子Parrish Ley
**41.**Mac Walters，《质量效应3》的首席编剧
**42.**2007年1月，Casey在自家地下室拍了这张照片







机械大军的养料。接着，团队为了加强人类与机器的冲突色彩，他们撤掉了蝙蝠种族的设定，把机器人种族命名为盖斯（Geth）。起先，Watts和他的小组把盖斯族想象成体内流淌着无机液体的有机生命，就像电影《异形》（Aliens）中的生化人“主教”（Bishop）那样。不过最后还是把Geth设定成了现在的纯机器生命体。

开发启动一年半后，游戏还是只有SFX这么个开发代号。团队讨论了一堆名字，比如《宇宙时代》（Space Age）、《零号元素》（Element Zero）、《临界点》（Threshold）还有《微量效应》（Epsilon Effect），可争论始终难以达成共识。有一天Hudson走进会议室问：“把游戏叫做《彩虹》如何？”所有人都愣住了，于是Hudson开始解释：“彩虹……六号，就是那个汤姆·克兰西的游戏。”他的意思是，其实名字并不一定要与游戏有很大关系。结果，公司创始人Zeschuk想出了“质量效应”这个名字，这与游戏中那个“质量中继器”（Mass Relay）时间旅行装置的科学原理相吻合，同时还结合了一个独立个体足以能改变历史进程的设想。

两年的开发已经令《质量效应》具备一部科幻小说应有的素质，可游戏本身的制作却没什么进展。为了加快进度，BioWare购买了Epic Games公司的虚幻引擎（Unreal Engine），也就是“战争机器”（Gears of War）系列所用的引擎，也包括iPad上的《无尽之剑》（Infinite Blade）。动作成分对这个团队来说是全新的挑战，而且要将战术配合与快节奏动作相结合更是件苦差事。游戏关卡都发生在各种地貌的星球上，例如被白雪覆盖的岩石行星Noveria。可这些关卡却都是空壳。Hudson试玩了某个关卡后问Watamaniuk：“这关讲的是什么？”没人能回答。也就是说，所有关卡都在凭空制作，没人知道该怎么把它们融于故事之中。

2005年夏季某个周六，Hudson走进办公室时显得焦虑万分，他很担心开发没能取得他所希望的进展。剧情还不丰满，游戏性定位尚未明确，而且大家都不太喜欢主角的设计。当时这个主角看起来像个医护兵，一点都不像太空版Jack Bauer。几年的时间花在了反复纠结和尝试上，现在压力骤然暴增，因为猴急的微软计划在2005年10月公布这款新游戏。

## 5 可能空间

上个世纪30年代，在俄裔美籍小说家Ayn Rand写出她的名作《阿特拉斯耸耸肩》（Atlas Shrugged）很久之前，她一直在苦苦写着她的话剧剧本。她的第一出剧本《元月十六之夜》（The Night of January 16th）完成于洛杉矶，后在百老汇上演。故事取材于Ivan Krueger（瑞典著名企业家和金融家，死因至今未查明）的一生。他是一个曾经垄断了全世界的含磷火柴市场的大亨，据说后来因破产而自杀。剧中，一名虚构商人Bjorn在纽约坠楼身亡。尽管他留下了自杀遗言，但警方还是怀疑，可能是他的秘书和情妇Karen出于未知的原因将他推下去的。

本剧围绕审判他究竟是死于自杀还是他杀而展开。但Rand有了个很大胆前卫的主意：要是她事先写好审判的两种结局，然后让观众来做陪审团呢？于是她写出了史上第一部互动话剧。每天晚上百老汇观众都投票决定Karen到底是被谋杀还是自杀，而投票结果则决定话剧的最后一幕大结局。

如今，互动话剧可能不再受百老汇的青睐，但游戏里却开始盛行。比如在《旧共和国武士》中，Hudson和他的团队给玩家选择加入黑暗还是正义一方的自由，从而决定游戏的结局。

不过对于《质量效应》，Hudson想要的是那种"让你听了烫坏舌头"级别的互动剧情，他自然不会满足于只在结局前放一个分支——要是让玩家能够从头至尾都自行选择结局呢？而且不是在一部游戏里，而是在整个三部曲中实现这一创举！例如一个玩家可以在第一部中杀掉一个队友，导致在第二和第三部中这个角色不会再出现。又比如，玩家在第一部中与某个角色相恋，然后在续作中他俩的爱情关系将得以保留。

所有这些选择都会相互影响并产生一系列令人眼花缭乱的可能性，而所有可能性都必须对主线剧情产生或多或少的影响。"我们必须有这种思想准备：我们辛苦制作的相当一部分内容可能只有极小部分玩家有机会看到。"首席过场设计师Parrish Ley说。他在Facebook的粉丝圈里很出名，因为他后来在《质量效应2》发布期间留着一脸浓密的大胡子。

可能性多得令人发指。可是更令人毛骨悚然的是，Hudson居然想要大大增加过场动画的数量。一般游戏中支线繁多固然会造成大量文本对话和角色动作的需求，可是对《质量效应》的制作团队来说，游戏中所有那些数字角色的动态捕捉、眼球跟踪以及剧情对白的配音都算在"可能性"的制作范围内。

像大多数角色扮演游戏一样，游戏中的对话选项是游戏剧情选择的关键。RPG的对话都是戏剧化的，但可惜多数游戏中的对白紧凑度却支离破碎：因为玩家在每次选择对话时，都要暂停花很长时间来阅读多行回答，再从中选出自己想要做出的回答，而玩家扮演的角色却从来都不"说"那句话。《质量效应》的团队想一改这些固有缺陷，为主人公的加入对白配音，以丰富角色的个性并增强戏剧感。

游戏的对话机制可以通过一个"对话轮"（Dialogue Wheel）中的简短语句让玩家迅速看懂多个回答的大意——友善、敌对、询问等——并以最快速度做出选择以加强对白连贯性，然后由数字角色来完整演绎出这一大意的详细内容。像前文中Ayn Rand的话剧剧本里的观众陪审团一样，玩家通过"对话轮"在每段剧情对话中都有机会做出自己的判断。同时，游戏会自动追踪玩家的每一次选择，以判断玩家角色最终的道德倾向——善良还是无情，模范还是反叛。

以上这些变数都会成为BioWare游戏中提供的选项：你可以选择男性或者女性主角，还可以从多个种族中挑选出队友来完成任务等等。这一切的选择和可能性通过排列组合之后呈现出来的将是一个令人头昏脑涨的可能性的沙漠。Preston Watamaniuk和他的设计小组很快意识到，他们将必须搞定超过700种不同的剧情。那个由0和1组成的庞大阵列，对小到一句台词的口气，大到在一个关键场景中彻底消灭某重要角色，都会产生巨大的影响。这整套构想是如此绝妙，又是这般骇人，尤其是当这些可能性还必须贯穿整个三部曲时。"我们在《质量效应》一代时签出了许多支票，其实当时我们根本不知如何在之后的续作开发中兑现。"Ley边回忆边承认道。

关于Casey Hudson其人，随便问哪个《质量效应》团队的成员你都会听到同一个词："屌"。Hudson是个全才，他会画画、编程、制作3D，还会作曲。他甚至还略懂建筑设计，他与妻子和孩子住的房子就是他参与设计建造的。有这些才能在手，他几乎可以参与开发的任何一个环节。

2007年的一个夜晚，Hudson下班后去一家超市买了一些肉类，然后在家里的地下室里把牛排、电路板、牛肋骨和螺丝"拼凑"起来，花了一整夜来拍摄各种组合照片。次日他带着照片上班给大家看，于是后来这照片上的东西就成了




**43.**《质量效应》背后的BioWare团队全家福






44.Sam Wolfe Connelly的创作
45.配音总监Caroline Livingstone
46.扮演女巫的Caroline
47.照片中最右边的是Mark Meer，谢波德的配音演员





《质量效应》里谢波德在“大伊甸园”（Eden Prime）行星上首次被外星人的神秘信标影响后看到的幻觉。

Hudson总算开始有空把精力集中在具体剧情上了。到2007年初，剧情已基本确定。剧本写手Mac Walter开始为外星种族设计个性，在进公司之前他就是一个BioWare粉，他曾用自己的奔腾笔记本电脑给《无冬之夜》（Neverwinter Nignt）制作了不少插件。曾领导过一个即兴喜剧剧团，业余还组织过一个乐队的Shauna Perry负责面试角色配音演员。谢波德的情人角色（之一）Ashley原本是由《霸王美少女》（The Powerpuff Girls）里的E.G.Daily配音的，可惜团队都不觉得自己如果是谢波德的话会喜欢上这么个声音。

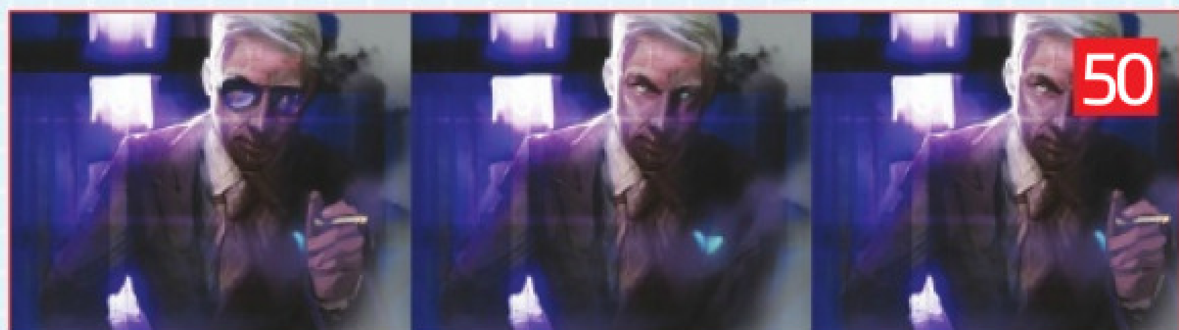
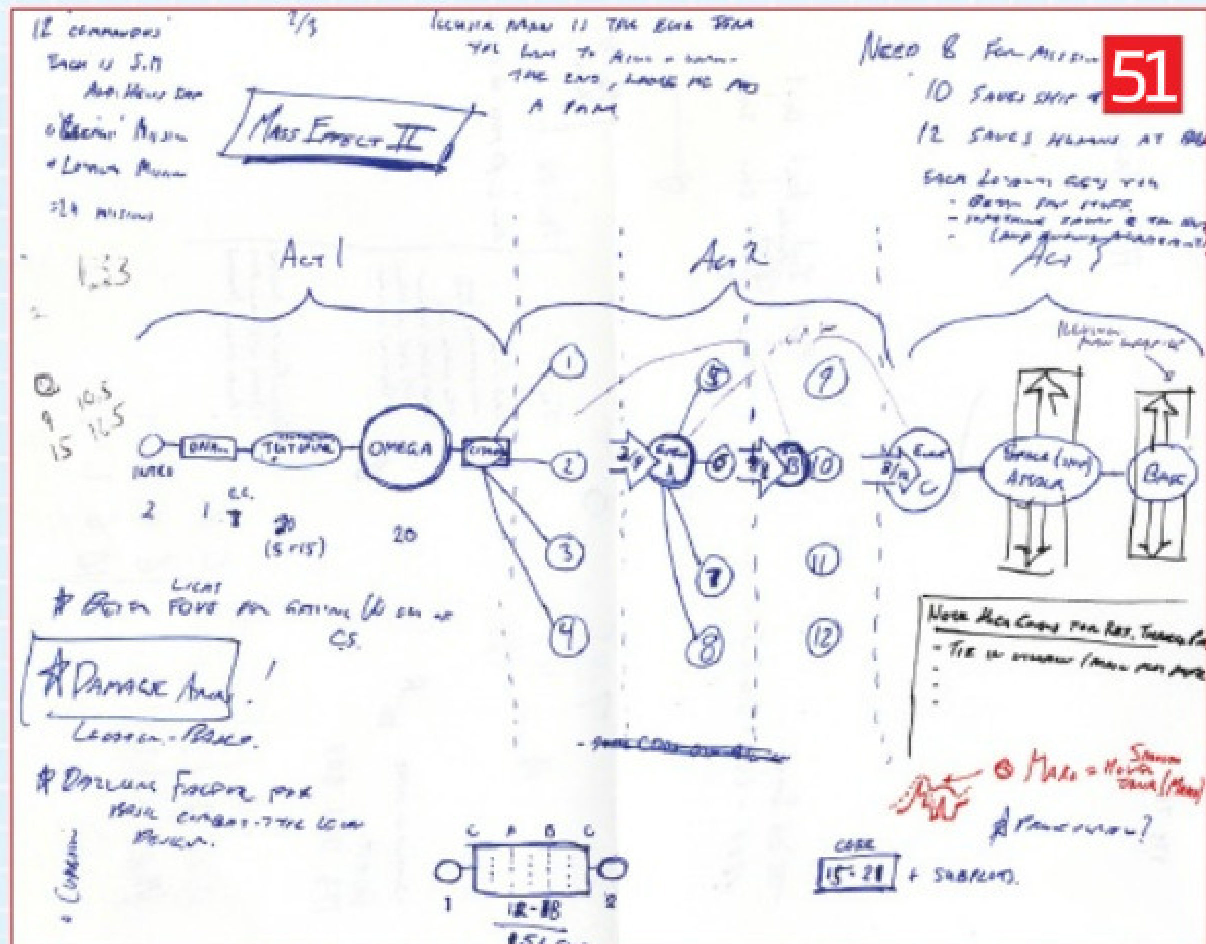
已经灭绝的外星种族普洛仙（Prothean）留下了一座神秘信标塔，谢波德被派去调查，途中遇到一个星系联盟（类似联合国的性质）的突锐（Turian）族叛徒，名字叫萨伦。他正在组建一支机械军团，而这支军团由一个人工智能机器种族盖斯指挥。后者背叛了自己的创造者——游荡种族夸瑞。玩家在游戏中会发现萨伦其实是被收割者族（Reaper）洗脑的棋子，这正是收割者回归的第一个预兆。

随着开发的继续，故事中的某些元素必须有所调整，比如盖斯这一外星族不够恐怖。按照设定，他们应该是冷血无情的杀人机器，可在一些桥段中，一个盖斯竟然跑回去救在战斗中中弹的机器人伙伴。办公室里，Watts在仔细考虑之后开始唱起了山歌，他想到了一个好点子：要是让盖斯把被杀死的人类尸体戳在高20英尺的机械尖刺上，然后在他们体内注满生化组织，将他们一个个变成可怕的杀人僵尸呢？嗯，这回差不多了。

团队最初怀着极大的野心和冲劲制定的部分在线内容，到2007年春季突然变成了泡影。因为Xbox Live的交易系统被取消了。Walter想出的神秘组织瑟伯鲁斯（Cerberus）在一颗叫做Misery的星球上进行人体实验的剧情也黄了。还有，由于开发进度延误，一颗叫Caleston的采矿行星的关卡也被砍了（其中一些被取消的内容被移植了，比如玩家在Therum星球上还是能体验到一部分）。不过，游戏的战斗系统的设计始终都坚持在两大要素的结合与平衡上进行：主流的动作游戏体验以及公司的精髓所在——角色扮演的技能、点数、升级。

到了2007年夏天，游戏的一段关键部分开始符合Hudson的设想了——具有大量互动选择与相应后果的电影化冒险。Virmire是在游戏末期的一颗潮湿的热带雨林行星，团队设计了一场主角与一个克洛根族雇佣兵雷克斯（Wrex）的最后摊牌。这个像恐龙一样的种族正面临着灭绝的危险，一种可怕的瘟疫正吞噬着他们的生育能力，而这场瘟疫是由外星种族萨拉瑞（Salarian）释放的。萨伦找到了这一瘟疫的血清，并计划建立一支克洛根军队来加入盖斯族，可是谢




**48-50.**幻影人的设计演变
**51.**Casey为《质量效应2》绘制的大纲草稿
**52.**诺曼底号

波德奉命摧毁这个基地和血清，当然，也包括萨伦。雷克斯自然是想要保护血清拯救自己种族的未来。

雷克斯究竟是会加入你的队伍，还是会被你干掉呢？这完全取决于玩家的对话选择。影响这个结果的还有其他因素。如果玩家在之前的游戏里帮助过雷克斯找回他的家族盔甲，他就会信任你，你也就更容易说服他。多数游戏都有类似的摊牌剧情，但玩家都没有其他路可走，因为你很清楚无论怎么花哨，最后都只有一种选择（比如：你杀了他，继续冒险）。但在《质量效应》的故事中，选择是属于玩家的。其中最有趣的地方是，有时候玩家的某个选择是由与同伴的对话产生的，因为他们认为另一种选择更合适。

9月的时候，团队有了惊喜的发现：《质量效应》距离完工已近在咫尺。2007年9月25日下午5点05分，Casey Hudson用邮件向团队宣布了这一好消息："恭喜大家！昨晚的635号版本已经作为2号候选版本提交给了微软，胜利在望了。"自此，《质量效应》三部曲正式拉开了序幕。

## 5 二三杂事

Caroline Livingstone买不起她儿子想要的耐克鞋，这令她很自责。作为一名剧院演员，Livingstone与儿子相依为命，带着他在加拿大西部大大小小的城市之间来回奔波，居无定所。一会儿在里贾纳市演出《绿野仙踪》（Wizard of OZ）时扮演巫婆，一会儿又在埃德蒙顿演《春之苏醒》（Spring Awakening）。Caroline热爱那种在舞台上表演的感觉，不过她承认这也是她做话剧演员的唯一好处。"那时的生活真是太艰辛了。"她如是回忆。

有一天她朋友Shauna打电话问她有没有兴趣给BioWare的新作《无冬之夜》里的治疗者配音。她回答有。之后她就一个接一个游戏地配音，不久Livingstone便当上了BioWare的制作人和配音总监。

她来得正是时候。Hudson和《质量效应》团队正打算把游戏做成一部能让玩家产生情感共鸣的作品，但前提当然是玩家得对配音满意。《质量效应》的"数字化表演"跟普通游戏一样没什么特别的。可是在融入了大量编排出色的台词配音，再加上微妙的眨眼、表情以及自然的动态捕捉之后，这些虚拟的角色瞬间变得有血有肉。

《质量效应》于2007年11月上架后，其中的数字化表演和精心制作的细腻角色都被作为游戏的优点而得到了肯定。不过尽管总体上有着不错的评价，可还是有部分玩家对那辆叫"灰鲭鲨"（Mako）的载具的操作表示不满，抱怨战斗系统的不足，还有人觉得游戏载入时间过长。2007年圣诞节后，Hudson对游戏的大卖很满意，但还是不免有一点失望。"游戏并没有做到我当初预期的全部。"

此后还发生了件很有趣的事。就在圣诞节期间，BioWare收到一封邮件。写信人的儿子是一个阿斯伯格综合征患者，有严重的非语言性交流障碍。可就在他玩了《质量效应》之后，居然在游戏这么一个安全的环境里学会了去判别他人的情感，在生活中也开始逐渐外向开朗起来。

游戏与现实的界线开始模糊了。这引起了一连串的新问题。团队原先是计划让恋情发生在固定的两名角色身上，这样玩家就能对这条爱情线索更有代入感，而且Hudson想搞一段贯穿3部游戏的爱情三部曲。一代中男主人公能与阿什莉上床，如果玩家选择女性角色则能与士兵凯登上床，任何一种搭配中的二人，都能与一名叫莉娅拉的女性阿莎丽族外星人产生三角关系。这些选择对多数玩家来说都没什么问题，唯独没有同性恋内容。"我们可能就会受到玩

家的抱怨：‘你们竟然不提供同性恋关系？我要的就是同性恋！’”Hudson回忆道。

没人会想跟玩家过不去，但他们的抗议声无时无刻不在提醒团队：玩家的选择是让人头疼的。到底怎么才能在玩家所想要的和已经定型的角色之间做出权衡呢？一个游戏到底该给玩家多大的自由选择权？同性恋内容的缺失是个棘手的问题，但玩家自己的选择和已经计划好的游戏路线之间的矛盾同样很难照顾周全，比如开发者出于情节考虑“强迫”玩家杀死某个他们不愿杀死的角色。

《质量效应》中爱情相关情节的争论一直持续到了2008年1月那次福克斯新闻频道“事件”。那个叫Cooper Lawrence的女“砖家”在对游戏毫无了解的情况下恶意指控游戏中的“外星人性爱场面”会对青少年造成不良影响。这个Lawrence在直播里信口胡言，却根本就从没玩过这个游戏，后来她迫于巨大的舆论压力在《纽约时报》上公开收回了自己在电视上的话。

2008年初，亚伯达省嘉士伯市。在长达4年的努力之后，团队开始续作的准备工作，但首先他们要先放松一下。一个周末，Hudson邀请Watts和首席关卡美工Mike Trottier一起徒步爬金字塔峰（Pyramid Peak），这座山Hudson平时和自己的父亲经常来爬。在酒足饭饱后，三人开始攀登，一边还互吐心声，交流自己的生活是如何被《质量效应》改变的。现在他们都有了自己的孩子，所以下一个5年有两件事要做：把孩子养大，以及完成《质量效应》的后两部。

有了孩子，生活跟以前大不一样了，Hudson决定尝试新东西。至少对别人来说是新的。16年没开飞机的他心血来潮想要再回到蓝天怀抱。开春的时候，他订了一架钻石之星（Diamond Star）XLS螺旋桨飞机，然后去更新了自己的飞行执照。在飞机到货之前，他告诉朋友们他想把飞机漆成《质量效应》中的诺曼底号（Normandy）的图案。

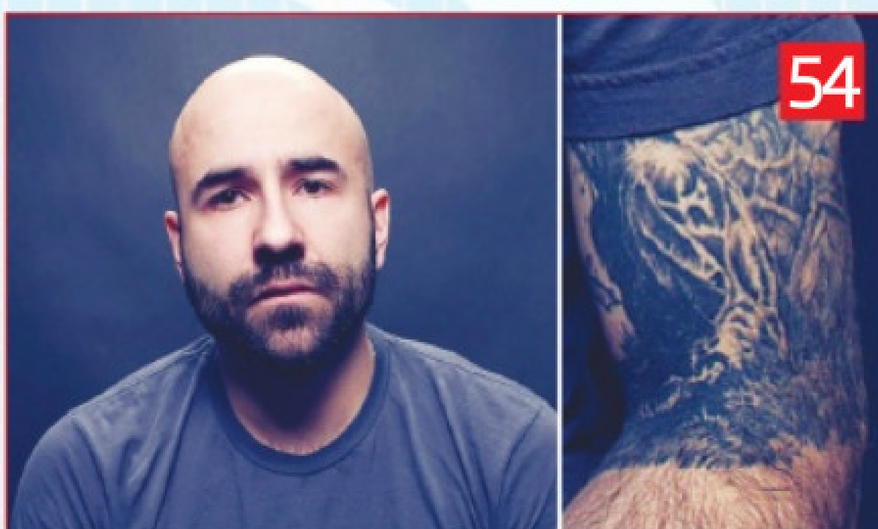
回到办公室后，Hudson琢磨起第二部游戏。他看完1代的整整97篇游戏评论，然后把所有的正面和反面评价做了一个整理归档。接着他翻开那本封面上写着SFX字样的黑色笔记本，开始为续作记录下一些自己的想法。如果说《质量效应》初代是收割者大举入侵的预警，而第三部是一场反侵略大战的话，那Karpyshyn和Mac Walters就得好好想想怎么给中间这一过度篇写个好故事了（Karpyshyn在《质量效应2》开发初期离开了团队加入了网游《星球大战——旧共和国》的开发）。

Walters和Hudson两人决定把第二部故事以谢波德走遍整个银河系招募合适的“敢死队员”作为主题。这一群“乌合之众”——包括第一部里的几张熟悉面孔——将与谢波德一起对抗神秘种族收集者（Collector）。这些外星人与Reaper有着千丝万缕的联系，它们企图将银河系里的人类殖民地全部夷为平地。第二部游戏将以结局的一场大规模恶战达到高潮，谢波德会在战斗中损失数名战友。

这部续作给了Walter一个机会来发挥他在第一部中未能实现的创意——神秘组织瑟伯鲁斯。这个组织在第一部中仅仅是一笔带过。Hudson同意了这个点子，他想把这个组织的头儿设计成一个长得像CNN电视台的著名记者和主持人Anderson Cooper的人，可实际上却是那种能像《24小时》中Jack Bauer的兄弟Graem那样，操纵和指使美国总统那样的狡猾角色。这个人物被命名为幻影人（Illusive Man），他自封为人类的保护者，并不择一切手段确保人类幸存并控制住收割者。美国著名演员马丁·西恩（Martin Sheen）被邀请为该角色配音。

大家还讨论了续作中的可能出现的一些变化。本来，团队想以谢波德的诺曼底号飞船被摧毁和他的死亡作为第二部的开端，幻影人随后会把谢波德救活并帮他建造一艘新船，命名为“海怪号”（Leviathan）。不过Watts等人反对，因为他们非常喜欢原来诺曼底号内外部的设计，当初这艘飞船的设计灵感来自乔治·克鲁尼（George Clooney）







**53.**原画：地球城市被收割者摧毁的前后对比
**54.**Corey Gaspur满手臂都是漫画纹身
**55.**在Casey的办公桌上，放着一张妻子在时报广场的留影

主演的电影《飞向太空》（Solaris）。最后，团队还是让步了，他们还是让飞船在开篇时爆炸了，但名字保留了，叫做“诺曼底SR-2号”。

初代中最需要改进的当然就是战斗系统了。虽然团队最初的设想就是把《质量效应》的战斗做得跟《光晕》（Halo）一样容易，可第一部里的战斗还是不怎么理想。掩体的利用不是很方便、玩家必须暂停游戏才能激活角色的特殊技能、生命值和弹药系统也不是很完美。Corey Gaspur是一位两条手臂上满是Bernie Wrightson的恐怖漫画纹身的年轻设计师，他帮Watamaniuk写了一份建议稿，对续作中的游戏性进行了大幅改动，比如为游戏加入太空作战的内容，当然，这个提议在开发早期就被否决了，团队必须把注意力集中在核心动作和战斗上。

BioWare一直都想让自己的核心向RPG粉丝满意，可他们同时又想把游戏做成像《战争机器》那样的动作射击。这也就是为什么网上关于“《质量效应》到底是RPG还是FPS”的争论从未停止。难道BioWare背弃了忠实的核心粉丝而向射击妥协了？“这场争论其实很蠢，”Watamaniuk受不了了，他说，“《战地3》其实就是个有着升级元素的射击游戏，可它变成RPG了吗？这两种游戏本身就是可以相互融合的。”

到了2009年《质量效应2》首次公布那阵，开发还是进行得挺顺利的。只是游戏的规模大得离谱，有整整12个迥异的可供选择的潜在队友，还有尾声的一场对抗收集者的惊心动魄的大决战。

从这么一大堆新角色里，Hudson和剧本写手们决定让第一部中的两大爱情对象阿什莉和凯登暂时回避。“我们是故意为之的，”某天晚上Hudson在办公室向我解释道，“我想完成一部贯穿整个三部曲的爱情故事，而让你的爱情对象在整个第二部中都暂时消失，正是我想让玩家去体会的感觉。”

2010年1月《质量效应2》发售后，EA获得了公司有史以来单个游戏的最高评分（2007年11月，也就是在第一部游戏发售前的1个月，BioWare被EA收购）。从一代中继承下来的分支剧情、鲜明的角色以及真实可信的游戏世界都得到了极大的肯定，甚至超越了第一部。第一部中的绝大多数问题都已经被解决。尽管这部续作才刚刚发售，可已经有大量评论认为它必定会是年度最佳游戏。《时代》甚至将它誉为“视频游戏的代表作——只是剧本已赶超了电影”。而福克斯电视台这次则决定在一边装傻。

《质量效应2》以现象级的大获全胜实现了Hudson早在第一部就抱有的期望。现在最艰巨的时刻来临了：他们得想办法用一部更好的续作来了结这个三部曲。

## 7 双管齐下

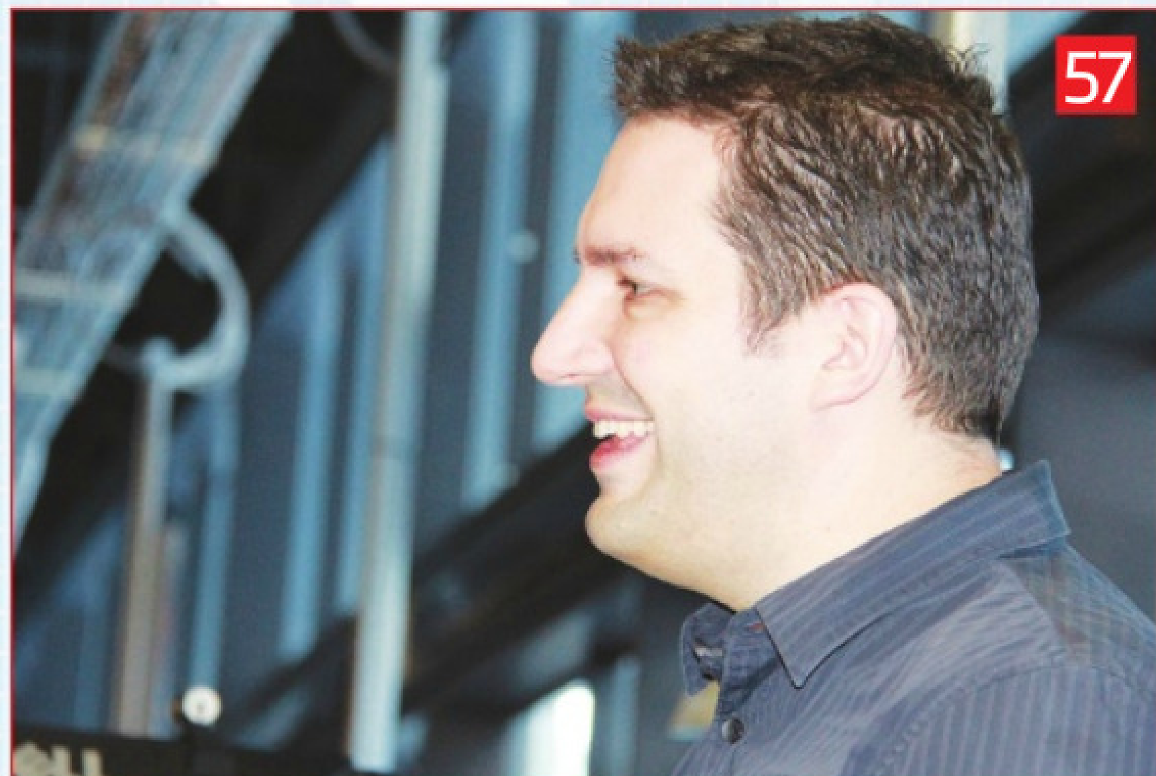
Yannick Roy是在游戏的陪伴下长大的。他在蒙特利尔长大，父亲曾开过一家便利店，店的后间是一个街机游戏室。每天放学他都会跑进店里钻进座舱打《星球大战》，驾驶着他的X战机穿越死星隧道。

大学毕业后，Roy开了一家税务软件公司，结果公司被美国Intuit公司低价收购，他进入Intuit位于埃德蒙顿的加拿大总部工作。之后他就跳到了BioWare担任第一部《质量效应》的制作总监。正是因为Roy的努力，才使得这个4年的项目能准时交付，并保持了公司与微软的良好关系。

《质量效应》第一部完成后，Roy和他的妻子要搬回蒙特利尔去照料久病的父母。当时他以为自己与《质量效应》的缘分已尽，再也没机会去完成三部曲了。这时，Ray Muzyka突发奇想：让Roy在蒙特利尔开一个BioWare的分

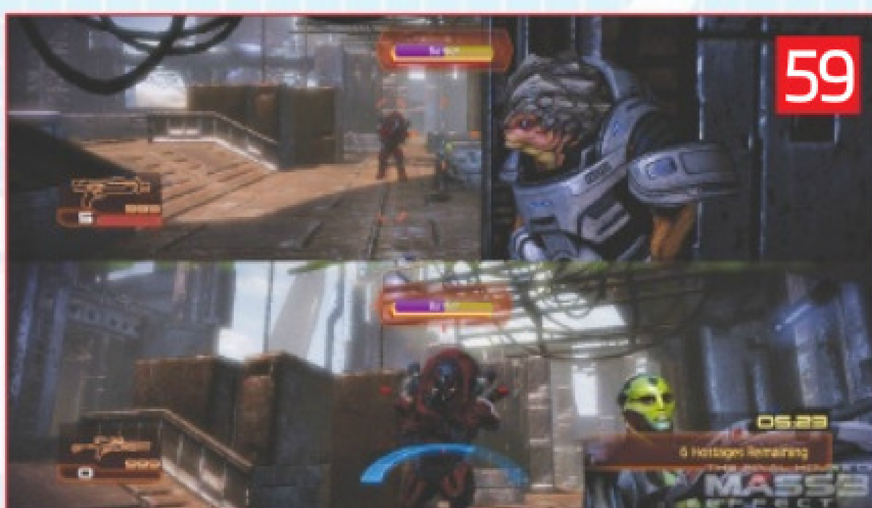



56.第七章



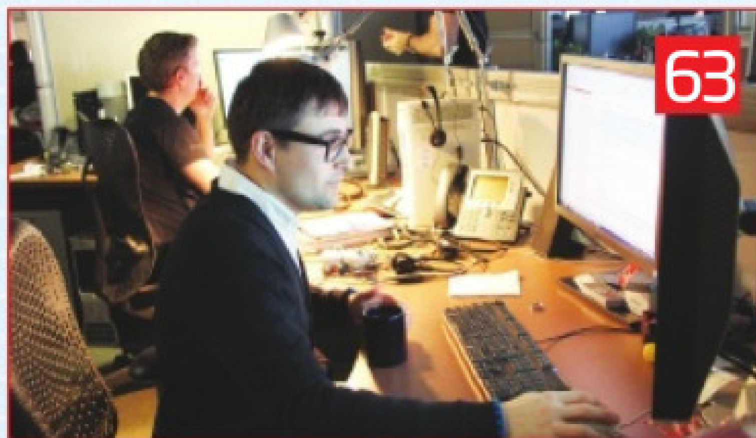
57. Yannick Roy，BioWare蒙特利尔工作室的头儿





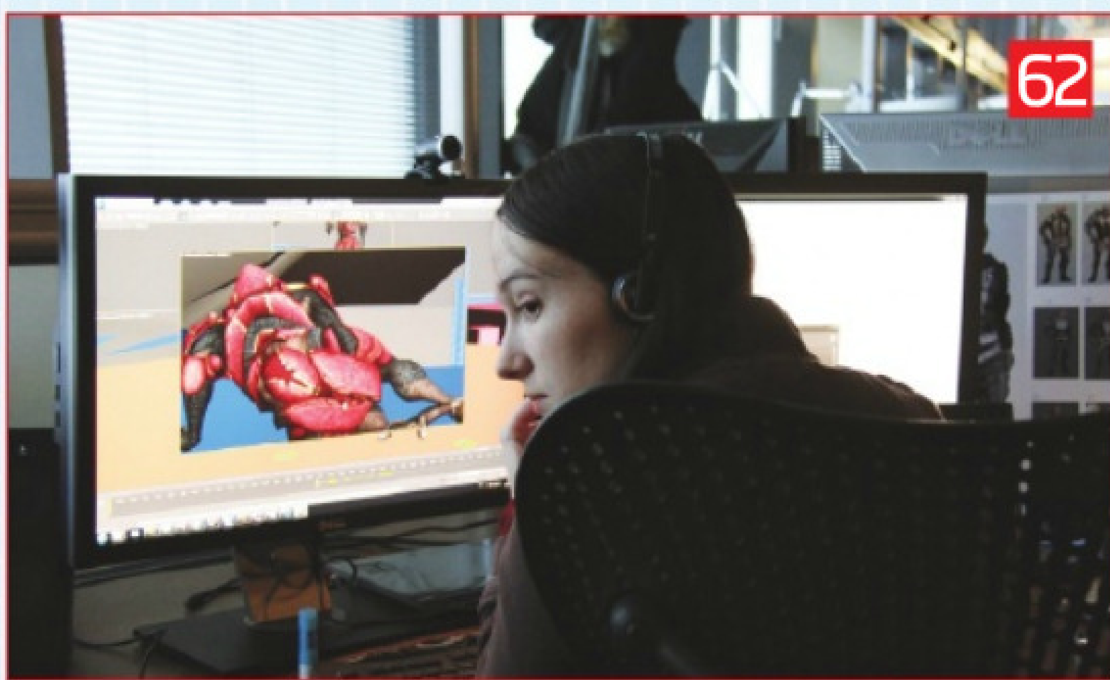


58-60.“META”项目原型的独家截图

61-63.蒙特利尔工作室内的工作写真

64.BioWare的设计团队（从左至右）Preston Watamaniuk、Boldwin Li、Noel Borstad、Bjorn Taylor和Corey Gaspur。




公司怎么样？

就这样，2009年，蒙特利尔工作室开始悄悄招兵买马。新招了几位动画师负责给《质量效应2》的几处关键的过场调人物动作，另外还计划慢慢扩张新工作室，为将来能够独立制作游戏做准备。《质量效应3》开工时，Roy和他的新队友们已经在摩拳擦掌了，其中包括Blake Grant，他也随Roy一起从BioWare总部搬到了蒙特利尔来住。

《质量效应2》完成后的4个月里，蒙特利尔工作室一直在埋头于一个机密项目，它被命名为“META”（Mass Effect Team Assault，《质量效应——团队进攻》）。此项目的目的很简单：制造一部单独的以《质量效应》世界为背景的可下载多人游戏，就像《虚幻竞技场》（Unreal Tournament）和《战地1943》（Battlefield 1943）那样。玩家能以第一人称视角徒步战斗，也可以驾驶各种载具战斗。2010年3月末，Roy和他的小组向总部展示了自己的作品，并得到了Hudson、Muzyka和Zeschuk的赞赏。这让Hudson产生了给第三部加入多人游戏的想法，这将是三部曲中的头一次。

表面上看起来，无脑的多人对杀游戏与这么一部拥有着丰富的角色和游戏性的作品格格不入。但团队讨论后意识到，《质量效应3》可能将是一部展现不同种族和派别团结一致与收割者和瑟伯鲁斯决一死战的绝佳机会。由于技术原因，在游戏主线故事中无法实现合作过关模式，但团队很快又想出了一个办法，给玩家操控自己最喜爱的种族——比如克洛根族和阿莎丽族——的机会。于是蒙特利尔团队把那个“META”项目放到了一边，开始制作一种合作游戏模式，用的是与单人模式一样的引擎、角色和玩法。

到了2010年年中的时候，埃德蒙顿总部的Hudson、Watamaniuk和Walters都有点头疼。别说三大平台同时登陆了，就连这个多人模式的实现都是个不小的技术挑战。不过埃德蒙顿团队的最大问题还是怎样让谢波德的故事收场，同时还照顾到粉丝的需求。举例来说，第二部里谢波德的恋爱对象——夸瑞族角色塔莉原本不会出现在第三部中，可她在玩家群众广受欢迎，团队只得在第三部里让她再次出现。

在一系列头脑风暴过后，游戏的开场和结局的场景终于被确定下来了：收割者大举入侵妄图消灭一切有机生命，而人们最终奋起反抗。团队很喜欢这个“回家”的设定，这将是系列里首次出现对地球场景的描绘。开篇遭到入侵的城市曾考虑过用里约热内卢或者香港，但最后还是换成了温哥华。这一开端的目的是讲述一些谢波德的个人故事，并交代这场突如其来的战争是如何在谢波德的脑中留下了一个心魔的。“这游戏要做得令人绝望，同时我也想更多地展现谢波德作为人类的内心世界，”Walter说，“他要对抗的不仅是收割者，还有议会和政治风云。他承受着巨大的压力。”

根据Walters和他的8人小组所完成的7页故事梗概，《质量效应3》正式开始制作是2010年初。尽管每一部都有着海量的任务，但他们想先专心处理好三部曲的结构。Hudson做了一份名为“戏剧/张力”的图表来让团队讨论一下如何在特定剧情节点引导玩家的感受，其中还包括故事中被BioWare称为“灵活部位”的关键部分，这是一个在接近大结局时给玩家选择不同道路的机会。

至于如何来结束这个三部曲，是这个团队还没有完全把握的。解决方案很难制定，因为不同的玩家会以截然不同的角度去体验游戏。一方面，会有很多玩家从前作中导入自己的角色，另一方面，可能会有玩家亲眼看着谢波德死在了第二部的结尾，也就是说，他们得在第三部中创造一个新的主角（曾有过一个针对这些玩家的版本的开头设计但没能实现，讲的是当收割者入侵温哥华时，小丑（Joker）正站在谢波德的墓前）。不过满足了这些玩家的需求还是不够的，EA希望《质量效应3》也能照顾到所有那些从没玩过前两作的玩家。

BioWare需要讨好一大群公司股东，可他们的时间却

不多了。按照原计划，《质量效应3》要在2年内完成，而且还包括多人游戏。Casey Hudson真真切切感受到了如山的压力。于是他有了个完美的主意：他跳进车子开往机场，孤身一人飞越初夏中的群山。

## 8 举足轻重

除了给自己的战锤40000人偶涂装和陪自己5岁的双胞胎女儿之外，Preston Watamaniuk把所有的时间都花在了“质量效应”项目上。作为Hudson的左膀右臂，他能在1小时38分内通关第一部《质量效应》（不过可惜的是这还是比世界纪录慢了3分钟）。要是团队中有人对游戏中任何可能的通关路线有疑问，都会去问Watamaniuk，因为他每一部都通关了60到70次。

当然，Watamaniuk对游戏的了如指掌可不仅是用来炫耀的，由于他了解游戏的一切，他自然也就对不同玩家对游戏的期待了如指掌。比如说有一次，在《质量效应2》开发的最后两周里，就有一个过场被紧急加入了游戏。情况是这样的：在Watamaniuk的一次“例行”通关过程中，他突然意识到团队忽略了从一代开始就坚持不换爱情对象的那些玩家们。可是要照顾到他们并不容易，因为阿什莉、凯登和莉娅拉这些角色团队是故意不让他们出现在第二部里的，而且团队觉得第二部里已经加入了足够多的“新诱惑”。

当时已经没有时间专门为那些玩家们重新录制对话了，可Watamaniuk坚决要求为那些对爱情忠心不渝的玩家提供最基本的回报。最后的解决方案是简单又圆满的：在游戏完成前的最后两周，团队加入了一小段过场：谢波德拿着一张他在一代中的伴侣的照片，凝视良久。“这么一个微不足道的镜头，就足以让我们的游戏增色不少。”Watamaniuk骄傲地说，“哪怕这段镜头只有一小部分玩家看得到，那也是值得做的。”

另一个问题是，有数以百万计的“胡搞”玩家对自己做出的选择根本不仔细考虑（别否认了，你自己也是，统计结果表明，有70%的玩家会在第一次玩游戏时胡乱作出选择）。Watamaniuk告诉团队，他要让那些“作弊”的玩家意识到自己的所作所为会有“严重后果”，让他们为自己在




第一部中做出的选择在第三部里付出代价。于是，“作弊”的后果引发了更深层次的讨论。第一和第二部游戏有许多抉择节点会改变剧情的要素以及影响角色的调换，但这些影响绝不是可有可无的。比如玩家选择杀掉雷克斯的话，很多对话会发生改变，另一个克洛根族人雷夫（Wreav）会接替他的位置。角色可能在游戏尾声死去，但他们的命运其实已在玩家很久之前的选择中注定了——而不是被尾声的一句对话所决定的。在第三部中，团队想让玩家对自己的每个选择都有挣扎的过程——因为不论做出哪个选择，后果都是严重的。“要是我们做得不错，那玩家应该会提心吊胆：‘呃，刚才做的那个决定，我心里好没底啊。’”Walter如是说。

两大主线剧情的节点是游戏中对命运的影响最大的。一个是夸瑞人和具有自我意志的人造种族盖斯之间的战争结局，另一个则是关于那场针对克洛根族的瘟疫。萨拉瑞族制造出一种新的血清，完全由玩家来决定是否使用它。这是整部游戏的精华之一，因为你会在作出决定前纠结很久，而且还会有许多事件让你改变主意。这些选择没有正确或错误之分，它们都会对银河系的未来和玩家之后的游戏体验造成巨大的影响。

团队做出的另一项大变动就是在《质量效应3》中加入了同性恋关系。此前围绕这个话题无论是在网上还是BioWare内部都争得不可开交。最终，编剧和设计者还是向玩家妥协，给予了他们为自己的角色选择自己性取向的权力。Hudson和团队是答应了，不过配音演员也得答应才行。“希望我们描绘未来爱情的方式在未来能行得通。”

玩家体验《质量效应》的方式在增多，可时间却不会变多。BioWare的计划是把包括多人模式在内的整个游戏在两年内完成，也就是2011年底。有得必有失，于是，2011年3月的时候，Hudson他们到了该面对现实的时候了。

## 9 缥缈期限

“……只有一件事是肯定的：要是谢波德再不搬援兵来，那就不存在什么地球可救了。”这是那部著名预告片中那个被困在大本钟里的无名士兵的台词。《质量效应3》于2010年12月正式公布，将于2011年内发售。粉丝们大喜过望，还有不到一年的时间就能玩到三部曲的终结篇了。可在埃德蒙顿的开发团队却开始担心能否准时完成如此规模的游戏。

到了3月，这种担心演变成了硬碰硬的压力。BioWare的总经理Aaron Flynn当初放弃了果蝇遗传学家的工作，从程序员开始做起，一路爬到今天的位置。3月，就在他头疼于《龙世纪Ⅱ》（Dragon Age II）上市后表现不佳时，一屋子的《质量效应》开发者都在就发售档期的问题向他诉苦。回到办公室后，打电话给Muzyka，留言告诉他必须马上谈谈。在过去的24小时里，Flynn一直在向EA Games总裁Frank Gibeau解释为何游戏开发没能跟上预想的进度。商量

65.第八章










**66.**第九章
**67.**《质量效应3》的多人模式正在逐渐成形
**68.** BioWare总经理Aaron Flynn

的结果是，游戏发售日延后到2012年3月，错过了2011年底的节日档期。

团队又争取到了几个月时间，可Watamaniuk和Hudson深知即便如此，游戏剧情还得删节。“别去管已经完成多少，还剩多少才是重点。”Watamaniuk在一次讨论游戏长度的会议上说了这句话。经过慎重考虑，游戏中首次遇到普洛仙族外星人的那条主线任务被删了，尽管这个任务会在后面的DLC里加入，但对团队里许多人来说都心如刀割。

显然，在《质量效应》中删任务绝非易事。这个普洛仙任务的删除对故事的其他部分产生了多米诺效应。原来的剧情中，在阿莎丽族的家乡塞西亚（Thessia）星球上会有一个关键任务。那个“幻影人”会出现在这个任务里，他绑架了那个普洛仙人从他口中获取情报。可现在这个角色被删，导致设计者必须对整个塞西亚星球的任务做出改动，让幻影人通过其他方式获取了该情报。

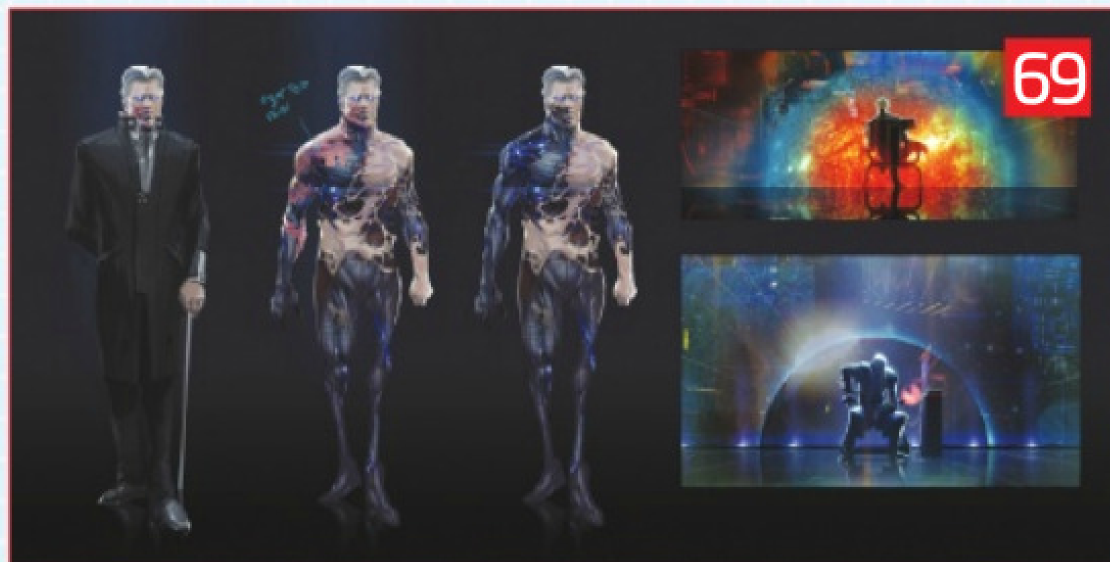
还有，原先游戏主线剧情里第二个任务是塞西亚星球沦陷，下一个是神堡太空城任务，谢波德发现瑟伯鲁斯正准备攻占这里。现在团队发现这个顺序不合理。瑟伯鲁斯在剧情里出现得太晚，导致还得特地为了提醒玩家银河系处于危机之中而另做一个任务。于是团队调换了这两个关键任务的先后顺序，这便又一次影响了到了后续故事，因为在神堡任务里只要有角色阵亡，那就不能出现在后面的塞西亚任务里了。

很快，埃德蒙顿迎来了春天。玩法小组正在加大战斗的紧张度，他们增加了敌人的手榴弹投掷以避免玩家长时间在掩体后蹲点。多人模式的开发对单人战役的制作也有很大的帮助，因为有更多的设计者协同研究完善核心动作机制。

几个月来团队一直在纠结于如何对付幻影人的威胁，以及他与谢波德的最后对峙。一名叫冷凯（Kai Leng）的瑟伯鲁斯刺客（背上有蛇纹身）在整部游戏中一直是谢波德前进的主要障碍，但谁都知道，幻影人与谢波德之间的复杂关系早晚也要有个了结，所以谢波德不论如何都是要与幻影人打一场的。有关幻影人下场的设计是这样的：他被收割者侵蚀并在游戏结尾处变成了一头人造怪物。关于这场设定的原画都做好了，可最后还是被取消，因为这结局太容易被猜到，用它来终结这个三部曲就太无脑了。

6月初，Hudson和Corey Gaspur跳上了飞往洛杉矶的飞机去参加E3大展。在EA的年度发布会上，Hudson宣布《质量效应3》将于3月6日发行，并演示了谢波德在夸瑞族的家园拉诺克（Rannoch）星球上与收割者的一段战斗。接下去的3天，他们分别向媒体、零售商以及特邀嘉宾演示了游戏，一间只能容纳11人的房间，每次都挤入30个人。

从洛杉矶回来后，团队花了几周的时间来放松，为即将到来的冲刺做准备。Hudson很享受埃德蒙顿的夏天，一天晚上他外出小跑，在iPod上听着约翰·卡朋特（John Carpenter）的B级电影《逃出纽约》（Escape from New York）的原声配乐，第二天晚上他待在家里学着演奏自己最喜欢的新歌——Death Cab For Cutie乐队的《你是个游客》。他想到曾有玩家提出想要在突锐族的家园帕拉文



69-71. 被取消的幻影人变异设定





（Palaven）星球上做任务，可他立刻接受了一个现实：很多玩家的要求在这个首发版中是不可能实现了。

接下去的6个月将是一段令人难忘的全力冲刺。所以Hudson想趁自己彻底被“甄别”会议、Bug报告以及一天15小时的工作吞噬之前，先带妻子来一段浪漫的飞行。“和我的甜心去洛基山脉上飞一飞。”他在7月1日用iPhone发了这么一个“推”。

穿越云海之际，Hudson感觉仿佛整个世界都在自己的掌控之中。降落后他把飞机停入机库，锁上大门。他很清楚自己可能短时间内不会再有时间来飞了，因为《质量效应3》最艰难的时刻就要来临。

可他没想到会有那么艰难。



## 漆黑一片

“仗打到这个地步，我们再也承受不起任何失误了。”

**——《质量效应3》剧情文件第5062行台词**

11月上旬一个周五的夜晚，Casey还坐在家里。这很少见，因为平时他只是开车回家陪妻儿们吃顿晚饭然后就立马回公司的。他坐在沙发上拿着iPad，聚精会神地在多个飞机拍卖网站之间来回切换，关注着自己梦想总有一天要买到的那架L-39的价格。那是一架捷克产喷气教练机。就在他看得起劲时，厨房里的iPhone响了。他拿起手机看了看短信，坏消息来了：《质量效应3》的一个beta版竟然上了Xbox Live。

游戏都还没做完，还差好多图像和声音问题，而且这个1.8GB的“私人Beta版”本来是只对内部开放的。尽管幻影人不愿意承认，可愚蠢的人类真的按错了钮，把这个早期Beta给放到了Xbox Live上。短短几分钟内，第一关地球场景的截图就在互联网上洪水般传播开来。“我用了生命中的8年时间为玩家准备的一个惊喜就这么一滴不剩地全漏出去了，”Hudson说道。团队傻了眼，一个连半成品都不是的东西就这么公开了。

更糟的情况还在后面。强大的粉丝们开始解析甚至开始反编译整个beta文件。很快他们就找到了一个惊天大秘密：一个包含了整个游戏所有对话的文件。互联网上，剧透、讨论以及抱怨声顿时铺天盖地。在GameSpot网站上，一个叫GameGuy6700的家伙甚至作出如下断言：“很显然，如果这个剧本是真的，那你在前两作中的选择丝毫不会影响到这第三部。剧本是单线剧情，你做的选择也不会改变任何剧情，剧本作者为此还找了一堆借口。”

整个团队都气炸了，尤其是Walters和他手下的8个剧本作者。这些粉丝完全不是在提供有价值的质疑，他们把被破解的故事大纲当作真的剧本了。“网上所有人的反应都是：‘那剧本是白痴写的，这是我看过的最垃圾的剧本’”Hudson痛苦地回忆道。事实当然不是这样的。这个所谓“剧本”其实只是供内部使用的对话台词和简单的关卡描述。“他们这么说就好像在把整部《星球大战》的剧本归纳为‘一个乡下小孩遇到两个带着密件的机器人，然后在山里又碰到一个巫师’。”Hudson没好气地说。

粉丝们的轰炸远未停止。剧情的泄漏只是个开始。诺曼底号上的人工智能EDI在第三部中会变成一个体形健美的女性队员，随着她过于暴露的性感图泄漏到网上，粉丝们都戏称她为“性机器”。瞬间互联网又炸开了锅，GeoGAF游戏论坛里有人骂：“这机器人会变成一只破鞋的！”Hudson在办公桌前翻看着网上的那些评价，无奈地摇摇头。这个EDI的外形设计灵感来自于导演Fritz Lang的经典电影《大都会》（Metropolis）里的机器人Maria，她的出现不是为了给玩家取乐，而是为了探讨人类是否去爱一个机器人。诺曼底号的飞行员“小丑”与EDI在整个三部曲中都保持着一种微妙关系，他把这称作“柏拉图式的共生”。

粉丝们对EDI露得太多很不满，可对另一个角色塔莉露得太少也很不爽，塔莉是玩家公认最喜爱的角色，由于种族的免疫系统缺陷，她必须始终戴着面具。能最终看见她的真容是粉丝们多年来的心愿——尤其是当你泡上她的时候。可团队中始终无法确定该怎么做。“这真是难办。”Watts回


栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

忆道，“我们当时想把这个问题放一放。”但最后Hudson还是决定让玩家看到她的真面目，不过只是在谢波德拿着的一张照片上，而且整个故事里有且仅有这么一次机会。

度过了泄露这一难关，并克服了所有其他挑战后，《质量效应3》终于回到了正轨。Watamaniuk没日没夜地玩，每天都记录下数十个Bug，而他的目标实在游戏制作完成时找到1200到1400个Bug。Hudson和Walters花了大量的时间在润色这最后一部游戏上，这部大结局的倒数计时开始了。

这个三部曲怎么结束成了讨论的焦点。他们放弃了最后与幻影人的大决战，可还没找到合适的替代品。Hudson只知道这最后一部代表着谢波德传奇的终结，但他的命运是什么呢？牺牲还是幸存？Hudson和Walters用了几周的时间探讨到底让玩家感受到一个怎样的大结局，然后再用对话和场景描述的方式来丰富那种感受。

事实上，故事最后的那部分对话的争论一直持续到在2011年底。为了有更充足的时间来完善剧本的结局，马丁·西恩原本定在8月就开始为幻影人做的配音被延后到了11月中旬。同时，团队还在对一种新结局进行试验：谢波德突然间无法动弹，他的行动完全被收割者控制了。但这一段最后还是被删掉了，因为游戏机制会变得异常复杂难以把控。

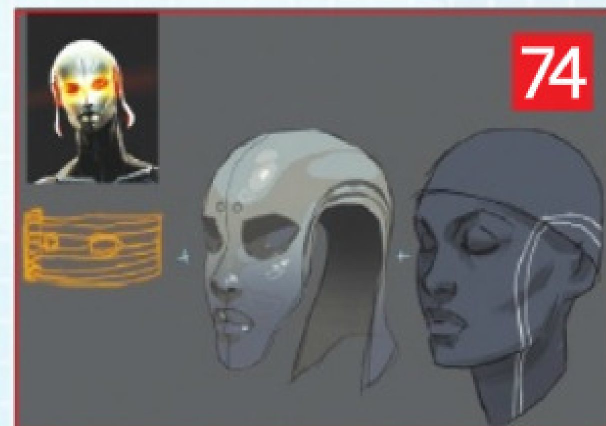
故事结局的轮廓逐渐清晰起来，Hudson和全体同事利用圣诞节放了几天假，以缓解压力和加强凝聚力。丝毫不意外地，Hudson决定到机场去遛遛他的飞机——这次他有了个新的副驾驶：他6岁的儿子。这天的风不小，所以降落时遇







**72.**第十章
**73.**Casey在新墨西哥州试飞洛克希德 T-33喷气教练机，最高时速可达600英里
**74-80.**《质量效应3》中的EDI的演变



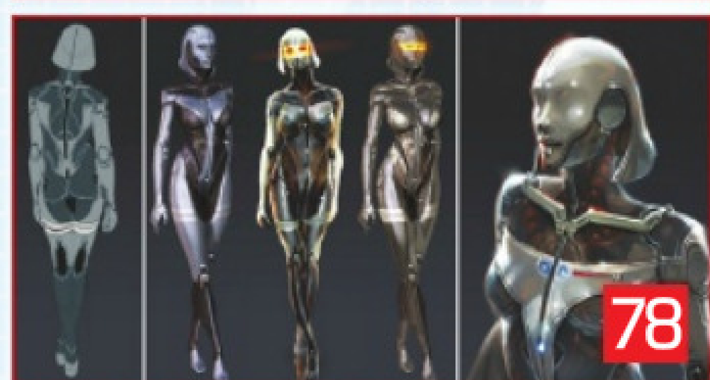


















81.游戏结局的开发时间表
82.Mac为大结局写下的一些草稿

到了点小麻烦，不过Hudson还是搞定了。现在，游戏也需要他来搞定。

## 11 完美幻象

长达9年的辛勤工作到了最后关头。2012年1月下旬的一天下午6点，埃德蒙顿市的太阳已经下山了，风雪在停车场上不停打转。满脸胡茬的Hudson盘坐在办公室的地板上，他边把玩着自己小指上的工程师之戒，边检查着最新的Bug报告。胜利近在眼前，再解决30个问题，大家就能放大假了。现在大多数问题都落在了主程David Falkner和他的小组头上，他们简直焦头烂额了。证据是：Falkner已经连续8个礼拜没有玩《龙与地下城》了（他总是玩“野蛮人”，因为他“爱死揍人的感觉了”）。

至此为止，所有创意性的决定都已敲定，可距离完工还早。目前这个开发的最后环节，正是要完善令《质量效应》区别于其他RPG的关键要素：音乐、节奏以及过场电影，团队称此阶段为“淬火”。有些RPG太大，以至于忽略了细节，有时甚至干脆让敌人随机出现来保持玩家的新鲜感。《质量效应》刚好与此相反，它的每一秒钟都经过了精心设计和调整，尤其是那些过场桥段。配乐必须像电影一样出现得恰到好处，连角色的眼神也同样调整得细致入微。团队还特地制作了一张图表，来表现玩家情绪随着剧情的发展而变化的曲线。

可要做到这些完美的微调谈何容易，因为这牵涉到大量不同的玩法和可能性。音频总监Rob Blake是他们中压力最大的，他的混音工作间桌子上放着两瓶维生素D。他已进入了混音工作阶段，这被他自己叫做“音乐叙事”。面对一共44000千行对话和12500个音效，Blake必须把这一切都与音乐安排得天衣无缝。在《质量效应》中，甚至连音乐的播放都会根据玩家的不同选择发生变化。例如：如果你与前作中的老相好重聚，那此时的音乐就会比其他玩家与这个角色初次见面时听到的更富有感情色彩。Blake坐着，反反复复倾听同一个场景，他意识到自己等于是同时在给十几部电影配乐作曲。

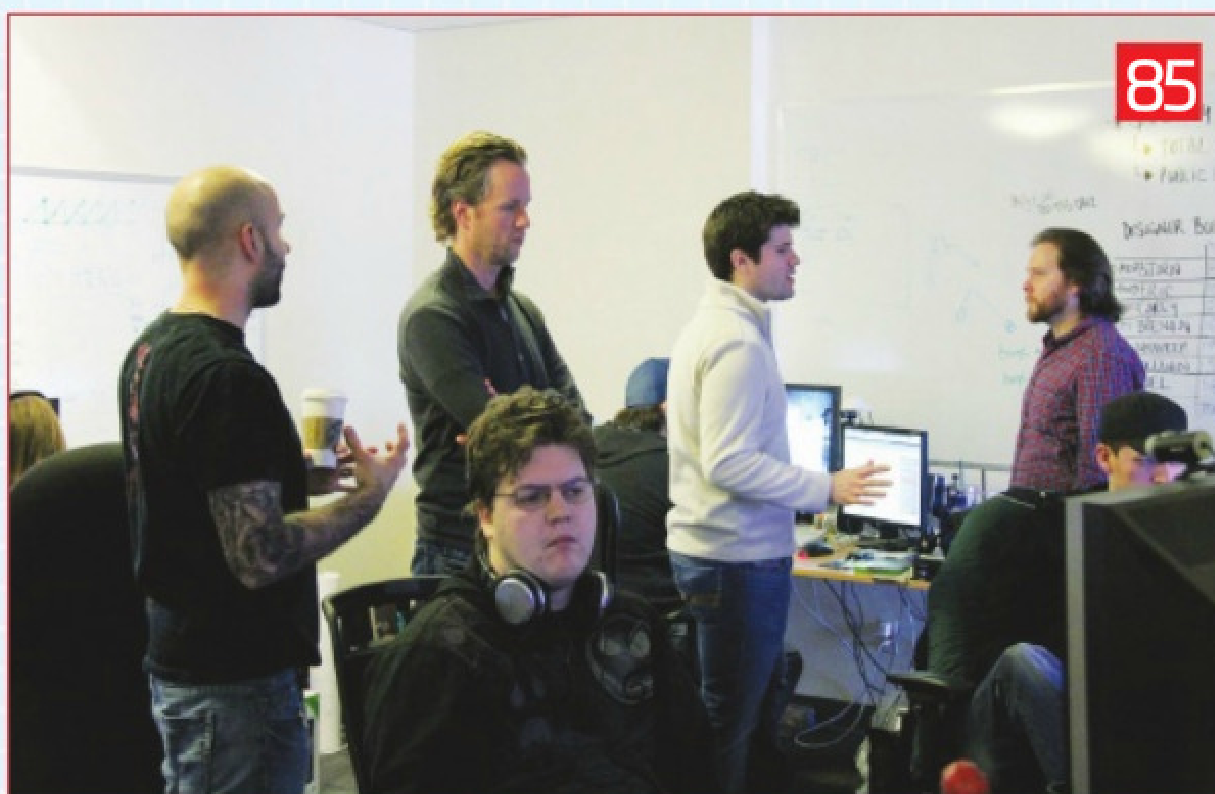
Watamaniuk是个喜欢用比喻的家伙，他认为所有那些微不足道的细节才是真正与众不同的根本。“我们的游戏就好比一座百万美元的庄园，要是正面有打碎的窗子，那不管这栋楼多好看都没用。”到此为止，他已经玩了35遍游戏，记下了1200个Bug。几大主要问题已经被修正，而现在令他开心的是一些小小的改进。比如他最喜欢的是一个刚加入的迷你游戏，收割者在银河地图上追击诺曼底号。“我想要这个都想疯了，现在总算如愿以偿。”他笑道。

从前，完成一个游戏是很欢乐的：一个程序员发疯似的冲出门，手里挥舞着那盘刚做完后刻录的游戏。如今这最后的步骤可复杂多了，因为团队要制作不同的语言版本，还要面对三大主机各自存在的问题（《质量效应3》要在PC、Xbox 360和PS3上同日发售，这在系列史上是头一遭）。“很多方面来说，这第三部都是全系列中野心最大的，可却也是开发周期最短的。”Hudson坐在办公桌前看着自己儿子画的蜡笔画，“这些年大家都不好过，所以当这苦日子总算要到头了我们当然很激动。”

随着Bug数的不断减少，团队已经开始为休假和旅行做计划了。Corey Gaspur准备在自己的背上增加一个“坏蛋

83.完美幻象









**84.**白板上的Bug列表
**85.**大家热烈地讨论Bug
**86.**Palaven是玩家再也玩不到的一颗星球
**87.**“质量效应”系列独家原画
**88.**首席音频师Rob Blake

克洛根”的纹身。Watamaniuk则计划与妻子和两个女儿去美国加州的海洋世界。首席美工Mike Trottier则要趁不用照顾孩子的间隙去继续造他的壁橱。而Hudson呢，他总算准备去洗车了，然后和孩子们在后院自己做的溜冰场溜冰，最要紧的，当然还是继续关注那架喷气机。

2012年2月12日，所有人都在期盼的那封邮件寄到了。《质量效应3》通过了Xbox 360和PS3平台的验收，就待发售了。团队解脱了，但还是伴着一丝的焦虑。因为即使游戏已完成，团队也还要等近一个月才能看到玩家的反馈。

## 12 门上信笺

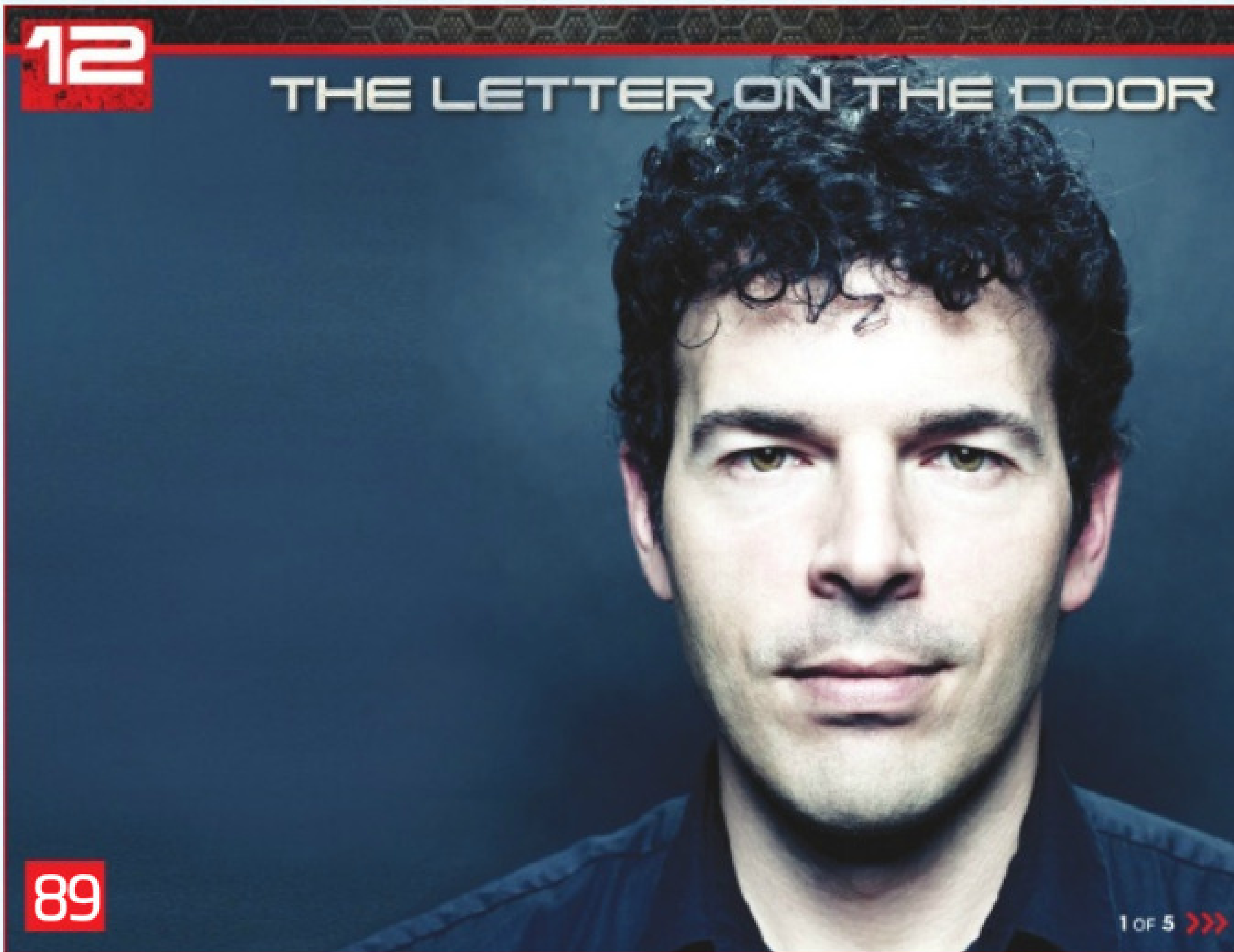
Casey Hudson余生的头一天会是什么样的？今天，2月13号，就是这么一天。《质量效应3》完工了。

Casey几年来一直在盼着这一天，只是从未想到过这一天会有什么感觉。尽管他不想承认，可他希望自己还在为这游戏而忙碌。现在，会议安排没有了，Outlook里的工作时间表上空空如也，他总算同意带我去一窥他的宝贝飞机。那架飞机停在距离办公室20分钟车程的机库里。

埃德蒙顿的高速公路上下大雪纷飞，Hudson跟我回忆起往事。他还记得他与自己的妻子从七年级就开始约会了，俩人经常到她祖父母的农场里自由地奔跑，无拘无束，忘却一切时间和烦恼。他想让自己的孩子也能感受到那份快乐，于是他在埃德蒙顿郊外购买了一方160英亩的土地。那片土地上什么都没有，这正是他想要的。“你站在那儿，环顾四周，空无一物，只有无尽的空间。就好像是属于你自己的世界。”他说着，一边飞驰在没有尽头的公路上。

路上，我想起几周前我曾看到Hudson在他的办公室门上用胶带粘了一封信。来自世界各地的粉丝来信不计其数，但这封精心打印出来的信格外引起Hudson的注意。这封信来自一个东柏林的名叫Zachary Sentz的七年级男孩。信里说：“我在想你和你的同事们有没有什么办法把这三部曲做得再长一点。”

这男孩不仅问了问题，还给了些建议：谢波德和他最终的真爱生了一个孩子，然后玩家可以像在《荒野大镖客》（Red Dead Redemption）里那样开始控制那个孩子。然后你可以四处游逛，发现一个山洞，洞里的墙上写着一段预言。这个孩子便知道自己该做什么了。信的最后他写道：“我能想到的主意就这些了。”





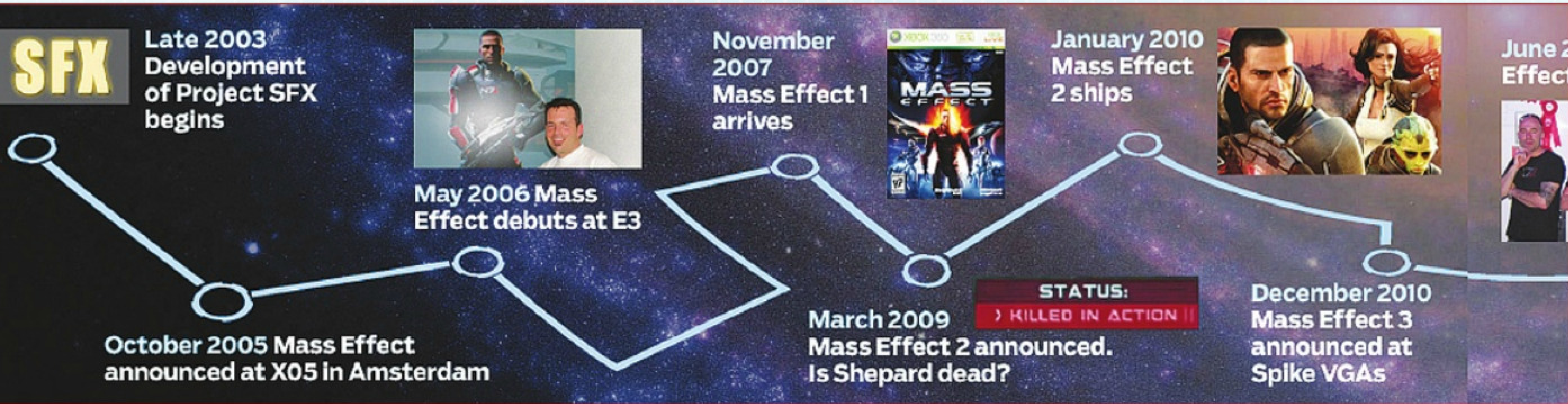


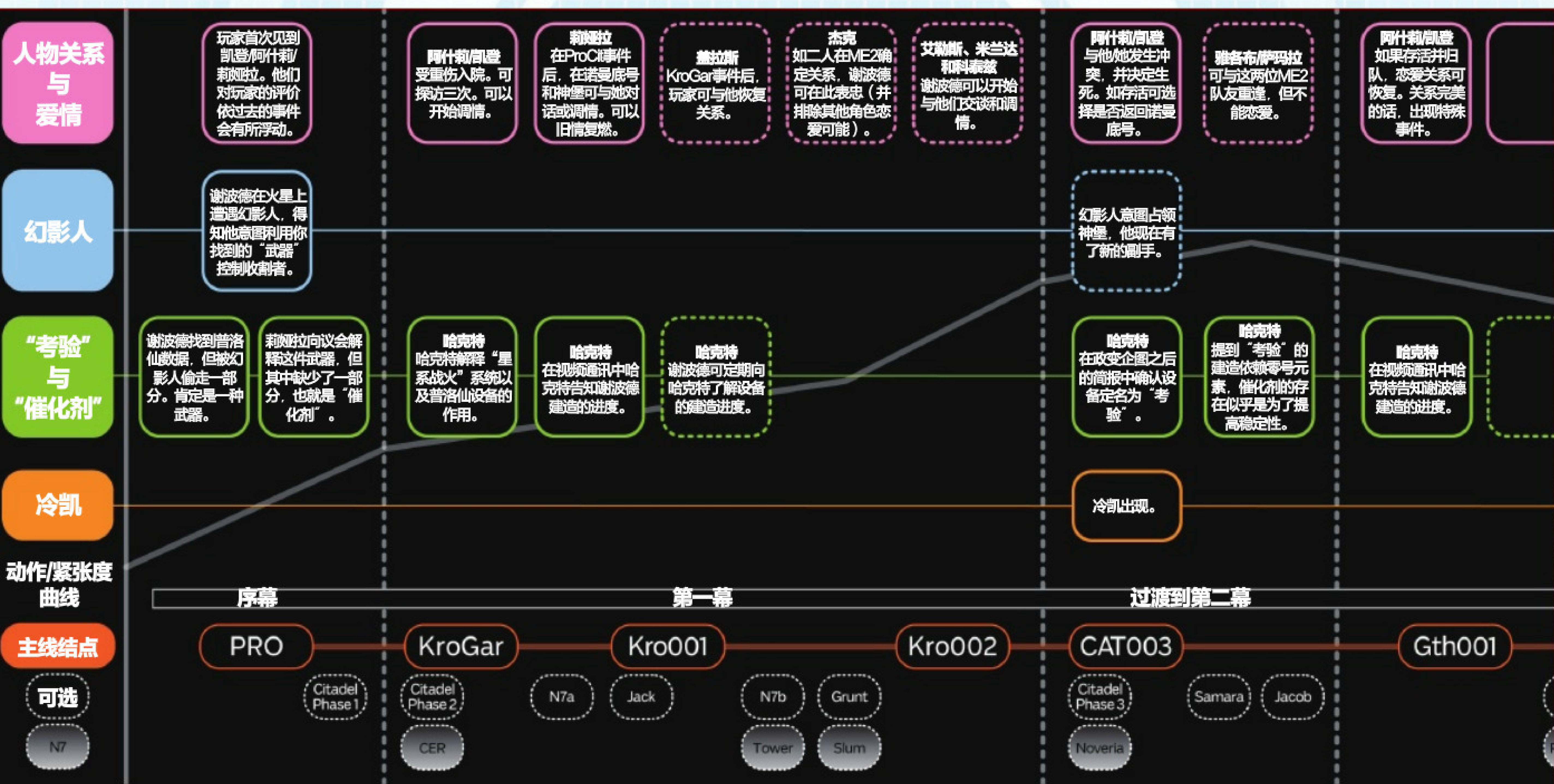
**89.**第十二章
**90.**Casey正离开办公室
**91.**在机库里与自己的飞机合影
**92.**Casey坐进驾驶舱









Sentz的来信是那样的淳朴而一针见血。不过他在写这封信的时候绝不会想到，这信会与第三部游戏制作人员名单结束后的一段彩蛋动画有着千丝万缕的联系：一个男孩问一个老人（由登月宇航员巴兹·奥尔德林配音）能不能再说几个谢波德的故事。这个美丽的夜晚场景发生在某个被白雪覆盖的农场，这一结尾对Hudson来说非常重要。我自己最近打通了游戏看到了这段动画，我问Hudson这段结局是不是来源于那个男孩的信。“由于每个人都会做出不同的选择，导致他们会看到这样或那样的结局，所以我觉得我有必要让所有人有一段完全相同的体验。”Hudson说。

这个男孩的来信会不会是某种预兆？比如……这个系列会有更多续作？不论如何，未来一定会有更多的《质量效应》的故事，但谢波德中校的故事已经讲完了。

Hudson对续作该如何发展也不太清楚，但他基本可以肯定，故事不会发生在谢波德的故事之后。他透露，“我们很可能会做一部前传，或者是发生在《质量效应3》期间的故事。”

我们抵达了机库，Hudson打开大门走进去。在他的飞机边上，是几辆他替朋友保管的车子和一架直升机。他爬进座舱，像拨弄游戏手柄一样摆弄控制面板，给我看了酷毙的GPS系统和透视云层用的屏幕。

我深切地感受到他对飞机、技术和太空的痴迷，于是问他下一步有没有打算通过维珍银河公司（Virgin Galactic）去太空旅游一次。

令我惊讶的是，他说他对此毫无兴趣。

“我喜欢自己驾驶，而不是做乘客。”他巡视着自己的飞机说道，“不论是前进的方向还是作出的选择，我都要自己来把握。”

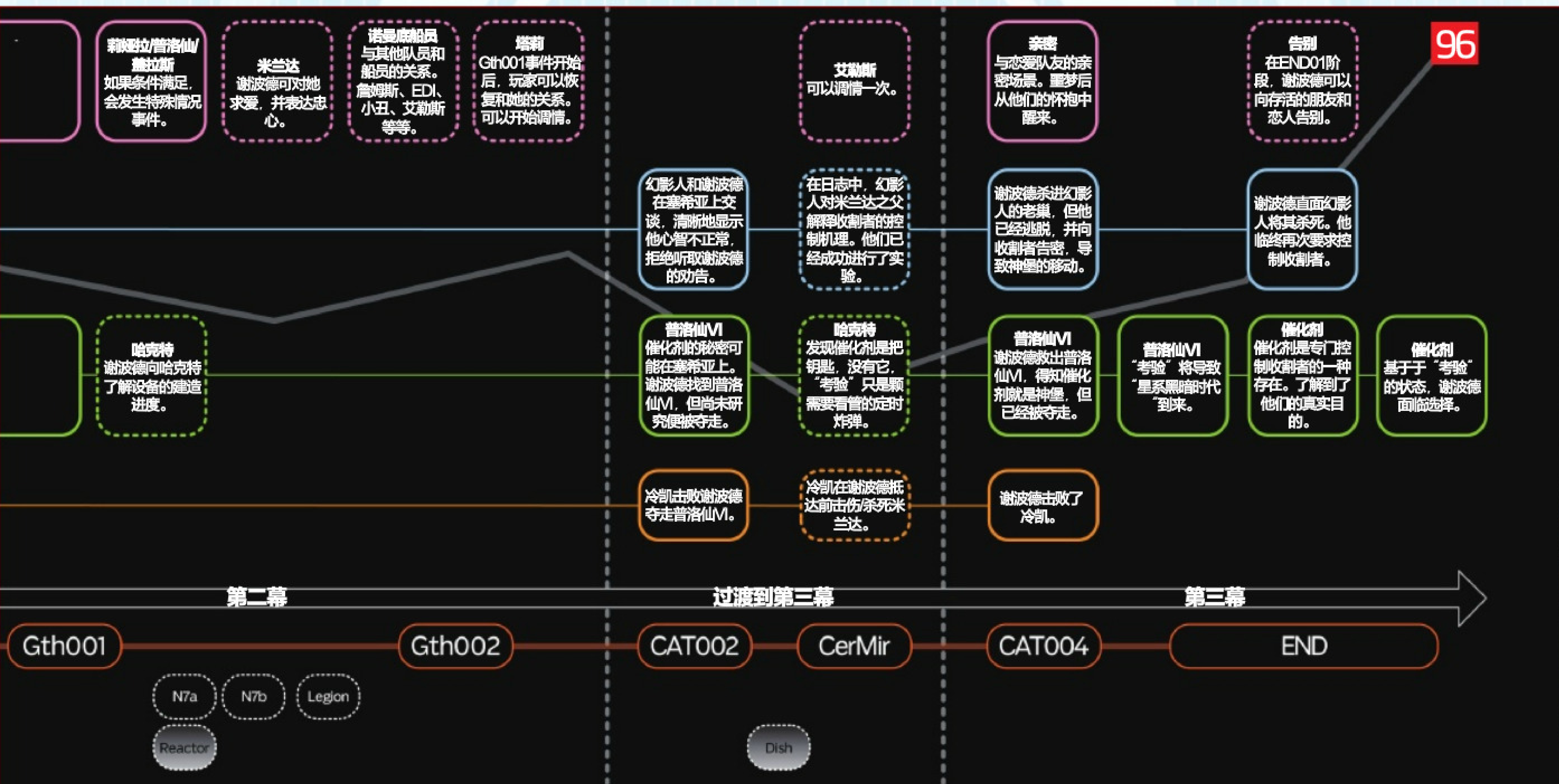
这不正是玩家在《质量效应》里的感受吗？P





**93-94.**独家场景原画
**95.**“质量效应”系列开发时间线
**96.**《质量效应3》剧透时间线，详细的系列世界设定和故事线请看下页专题《2186太空漫游》



# 2186 太空漫游

■策划 本刊编辑部 ■执笔 digmouse



**2157年，人类发现自己在宇宙中并不孤独。**

更多的比人类更加先进的文明种族在银河系中已经存在了上千万年的时间，而人类接触到他们却只有短短的几十年。在人类走出太阳系之前，浩瀚的银河系里，到底曾经发生过什么样的传奇故事呢？本文概述了“质量效应”背景设定中的重大事件，楷体标注部分为谢波德可进行选择的重要分支剧情，涉及《质量效应》和《质量效应2》的选择为官方默认。

## 开天地 PROLOGUE

聚居于塞希亚（Thessia）星球的单性别种族阿莎丽（Asari）在银河系中首先获得了超光速航行技术，进而发现了遍布银河系的质量中继器（Mass Relay），它可以使星际飞船穿过遥远的星际空间，在极短的时间内抵达成千上万光年之外的未知地带。她们随后发现了神堡（Citadel），座落在众多质量中继器中的巨大空间站。60年后，瘦弱、短命但极具智慧的萨拉瑞人（Salarian）也登上了神堡，与阿莎丽人建立起了外交关系。又过了500年，两个星系旅行的先驱种族建立起了神堡议会（Citadel Council），标志着星系标准历（Galactic Standard Timeline）元年（GS0）的开始。神堡议会开始接触散布在银河系中的各个文明，逐步建立起银河系通用的政治、经济和贸易体系。

## 拉克奈战争 RACHNI WARS

但神堡议会的外交努力并不是所有生物都买账。形如昆虫的拉克奈（Rachni）在接触到议会的探险队后，向他们发起了无情的攻击，并与议会种族开始了正面战争。拉克奈母星处于严酷的酸性环境下，对议会来说，不论和谈还是歼灭都变得极为困难。

萨拉瑞人接触到了还很原始的克洛根人（Krogan），他们的文明因母星图岑卡上千年前的一次核战争而遭遇了严重的倒退。强壮的体格和粗厚的皮肤使得他们甚至可以在有着强烈腐蚀环境的拉克奈母星上生存与战斗。克洛根人迅速作为先锋突入了拉克奈母星，在很短的时间内几乎将这个昆虫种族灭绝殆尽。作为回报，神堡议会为克洛根人找到了一个新的家园，他们因核战争而不断缩减的人口开始了大爆发。

## 克洛根叛乱 KROGAN REBELLION

快速增长的克洛根人口使得他们开始不断地入侵神堡种族的地盘，在议会要求克洛根人撤离阿莎丽殖民地露西亚（Lusia）的通牒被拒绝后，神堡的精英保卫力量，幽魂特工（Spectre）向克洛根人发起了首次打击。

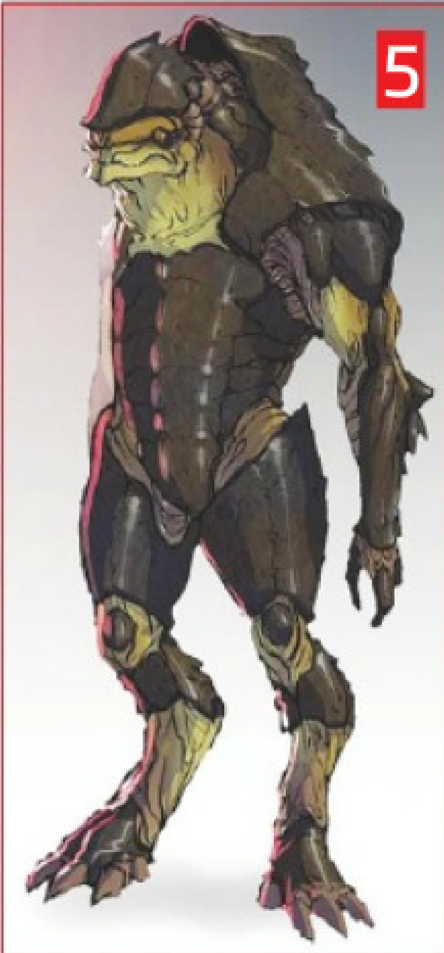
神堡议会在克洛根叛乱之后接触到了军事力量极为发达的突锐人（Turian），应议会的请求，他们向克洛根人宣战。在强大军事力量的支持下，突锐人不断使得克洛根人遭受严重的损失，但后者的反击也为突锐人带来了惨重的伤













**1.**改变银河系样貌的质量中继器被发现
**2.**这就是银河系的政治经济中心——神堡
**3.**千年前的核战争让如今的图岑卡满目疮痍
**4.**睿智而美丽的阿莎丽人是星系旅行的先驱者
**5.**克洛根人的概念设计图
**6.**尽管短命，但萨拉瑞人拥有银河系最为高端的科技实力
**7.**图岑卡残酷的自然环境

亡。最终，萨拉瑞人制造出了“基因噬体”（Genophage）生化武器，通过基因突变使得克洛根人几乎失去了繁衍能力，随着数量的不断减少，叛乱逐渐平息了下来，而突锐人因为这次贡献，在神堡议会中获得了一个席位。

## 清晨战争 MORNING WAR

大约在人类公历的1895年，居住在银河系边陲的高级智慧种族夸瑞人（Quarian）制造出一种名为盖斯（Geth）的机械，为他们提供劳力，而夸瑞人让每个盖斯之间可以进行数据和运算逻辑的交换，随着盖斯数量的扩大，他们的智能也越来越高，逐步有了自主意识。陷入恐慌的夸瑞政府宣布了对盖斯的剿灭令，但在夸瑞内部却有一部分人认为盖斯没有过错，不应该这样被灭绝。他们为盖斯提供保护，但最终反对派被镇压，双方的全面战争拉开了序幕。

数目庞大、智能高超，懂得协作并且毫无恐惧感的盖斯很快使得夸瑞人无力招架，他们选择乘坐飞船逃离了自己的母星。而神堡议会不但拒绝了他们的求助，还驱逐了神堡上的夸瑞大使并关闭了大使馆，作为对创造出敌对AI的惩罚。夸瑞人的失败令他们付出了十亿多条生命的代价，并失去了自己的家园。而盖斯在驱逐夸瑞人成功之后，却并没有继续追杀仅仅剩下1700万夸瑞人的移民舰队（Migrant Fleet），也没有表现出侵略其他有机生命的意图。神堡议会与夸瑞人达成了协议，承诺不再攻击盖斯。被盖斯内部称为“清晨战争”的盖斯战乱结束了。

## 冲出太阳系 BREAK OUT OF SOL

1961年4月12日，前苏联宇航员尤里·加加林乘坐“东方一号”飞船进入距离地面301公里的轨道，绕地球运转了1小时48分钟并成功返回地面，人类终于踏出了周游银河系的第一步。

8年后的1969年6月20日，“阿波罗11号”的尼尔·阿姆斯特朗和巴斯·奥尔德林登上了月球，第一次将足迹留在了地球之外的星球上。但人类在接下来的100多年间却始终被困在小小的太阳系中。在“阿波罗11号”登月100年纪念日的2069年，人类的第一个地外聚居地，阿姆斯特朗前哨站（以尼尔·阿姆斯特朗命名）在月球建立。

第二年，对人类太空探索现状甚为不满的亿万富翁维克托·曼斯维尔（Victor Manswell）开始自行组织一支宇宙探险队，并于5年后向半人马座α发射了载有“曼斯维尔探险队”的宇宙飞船，上面载有300名身处生命维持舱中的勇士，但发射后不久，他们就与地球失去了联系。

22世纪初叶的2103年，火星成为了人类的下一个落脚点，欧洲航天局在这颗橙色行星上建立起了洛维尔城（以著名的“阿波罗13号”的指令长吉姆·洛维尔命名），人类首次在地球系统之外的行星上站稳了脚跟。随后，美国和中国也在火星上建立起了永久居留地。

在其后的几十年间，人类开始以这些永久居留点为跳板，对整个火星进行了更深入的探测。卫星发现火星南极的“普罗米修斯高原”（Promethei Planum）存在着异常的磁场现象，这里也因此被称为火星的“百慕大三角区”。2148年，前往德赛多环形山（Deseado Crater）的探测队伍发掘出了一处未知文明的神秘古迹，正是这处古迹的存在，导致了那些异常磁场现象的发生。在废墟中他们挖掘出了一颗受损的能量核心，和一种此前从未发现过的全新元素，这座遗迹随后被确定属于一个名为普洛仙（Prothean）的远古高级智慧种族，他们在这里中转和处理对当时还属于原始状态的人类的研究数据。更重要的是，遗迹中的技术发现至少让人类的科技水平飞跃了200年，能量核心让人类发








8.AI生物盖斯是夸瑞人自己种下的苦果
9.如今的夸瑞人只能在移民舰队上四处漂泊
10.质量效应场的实现使得大质量物体的超光速旅行变成了可能
11.人类在火星上保存的普洛仙遗物
12.人类走出太阳系的窗户：卡戎中继器




**13.** 突锐人在第一次接触战争中曾占据优势

现了后来被称为“质量效应场”的全新物理效应，以及与其密切相关的神秘元素——零号元素。

在质量效应场的帮助下，人类首次实现了梦寐以求的超光速旅行，并在很短的时间内掌握了这一物理特性的产生和运用方式，研发出了属于自己的质量效应技术。

基于这些珍贵的普洛仙人资料，人类发现冥王星的最大卫星：冥卫一（Charon，音译为“卡戎”）实际上是一个被寒冰包裹的巨大的上古机械设施：质量中继器。同一年，乔恩·格里斯姆率领一支船队穿过了卡戎中继器（Charon Relay），他们一瞬间便出现在了36光年外的牧夫座α，也就是著名的大角星（Arcturus）附近。很快，探险队发现了质量中继器的本质：一个覆盖整个银河系的巨大机械传送装置网络，可以用它们在极短的时间内游历整个银河系，而大角星系的这个中继器则是通往数个大型星系的重要中转枢纽。返回地球的格里斯姆立刻成为了全人类的英雄。

为了在未来的星际旅行与探索中更好地保护人类利益，当时地球上18个最大的政治实体联署了星系联盟议定书，星系联盟从此将成为人类在浩瀚宇宙中的军事与探索先锋。

在格里斯姆的大角星系发现之后，星系联盟开始了外星殖民化的努力，同时开始花费巨资建立一支星系舰队，虽然在接下来的几年内，人类始终没有真正面对地外文明，但历史表明，这一时刻不会太久了。

## 第一次接触
## THE FIRST CONTACT

走出太阳系的全新人类种族在对未知宇宙的探索中体现出了他们得以在地球上立足的根本特质：决心、果敢和不择手段。人类在所到的每一个星系中，都在试图开启那里沉睡的质量中继器。

但他们没有意识到自己的所作所为并非悄无声息。作为神堡的和平维持者，突锐人开始注意到，这个新的星际旅行种族正在不断违反神堡议会在拉克奈战争（Rachni Wars）之后制定的关于不得随意开启质量中继器的法案。

突锐舰队随即向人类探险队开火射击，仅有一艘联盟战舰逃回太阳系发出了警报，联盟随即派出反击力量歼灭了这支突锐舰队。很快，局部冲突演变成了连绵的战火。对于突锐人来说这只不过是一次小小的城管行动，但对人类来说，与地外智慧文明的第一次接触却并没有按照自己的剧本走下去。

人类军事力量因为广泛的探索活动而四处分散，强大的突锐舰队逐渐击溃了人类的外部防线，包围了距离中继器最近的大型殖民地“山西”（Shanxi）。在被切断了外界联系，无法获得食物和补给的情况下，阿什莉·威廉姆斯的祖父威廉姆斯中将被迫投降。

放松了警惕的突锐人很快便遭受了人类的报复。一个月后，卡斯坦尼·德雷彻（Kastanie Drescher）中将率领的第二舰队成功的将突锐人逐出了星球。人类与突锐人一触即发的全面战争让整个银河系为之侧目。

幸运的是，神堡议会的介入使得双方很快便达成了和平，也让人类首次得知了神堡，以及银河系中和平共处的众多外星种族的存在。这场被人类称为“第一次接触战争”、被突锐人称为“314中继器事件”的意外，夺去了超过1200名人类和突锐人的生命。更为深远的影响则体现在了人类进入神堡议会主导的星系社会之后的政治影响上：突锐人在很长一段时间内都无法抹去与这个新兴的太空旅行种族之间的嫌隙，而人类与外星文明的第一次接触留下的更多的是恶名，这在随后导致了多个极端人类主义恐怖组织的出现，例如早期的“泰拉费马”（Terra Firma），以及后来更加臭名昭著的“瑟伯鲁斯”（Cerberus）。

## 幻影人的崛起
## RISE OF THE ILLUSIVE MAN

在山西殖民地的战争接近尾声的时刻，一个名叫杰克·哈伯（Jack Harper）的佣兵和他的两个伙伴：本·希斯洛普（Ben Hislop）以及伊娃·库雷（Eva Core）在对一支突锐巡逻队的袭击中抓获了突锐将军德索拉斯·阿特留斯（Desolas Arterius），原来这名高级将领来到这里是为了寻找一座神秘的上古外星种族遗物，但他对这件遗物的来历







14.杰克·哈伯登上了历史舞台
15.被“丰碑”改造控制的后果
16.幻影人这个名字将在未来很长时间内为人所铭记

和用途闭口不言。

杰克和本进入了突锐人寻找的岩洞，在与大量突如其来的形如僵尸的怪物战斗之后，最终找到了那件遗物，本意外地启动了它，随即因其中释放的能量昏了过去，混乱中德索拉斯的手下反手一击将杰克等人俘获，遗物也被突锐人收入囊中。

随着第一次接触战争的结束，杰克等人被送回了人类控制的区域。在大角星空间站上，威廉姆斯将军与德索拉斯及其兄弟萨伦（Saren）的寒暄让伊娃暴跳如雷，她上前放倒德索拉斯，质疑他为什么放任本丧命。这种违反停战协定的行为对整个事态毫无帮助，在用杰克和伊娃交换了为数不少的突锐战俘之后，萨伦和德索拉斯离开了大角星空间站。

杰克从他醒来之后不断听到的耳语、看到的幻觉以及从突锐人那里听到的事情坚定了他的信念：他们要去一次伊里姆（Illium）星球。而伊娃对如此靠近边界星区（Terminus Systems）感到不安，甚至都没有多少人类亲眼见到过这颗著名的贸易与黑市星球。杰克向她重申：第一，他活得好好的；第二，要想向德索拉斯复仇，这是最好的机会。他认为德索拉斯要找的遗物就在伊里姆，因此他一定也在这里。

不出所料，杰克与伊娃遭到了萨伦的袭击。他似乎对二人的出现毫无意外，显然德索拉斯对此早有准备。萨伦对杰克说他受到那件名叫“丰碑”（Arca Monolith）的遗物的影响要比想象的更严重，因此还得多研究他一会。

杰克最终没有逃脱萨伦手下的追捕，但就在伊娃掏枪意图射杀那名卫兵的时候，杰克阻止了她。来人不是别人，正是他们都以为已经命丧黄泉的本。杰克命令伊娃逃脱，可是如今已经被重重改造的本抓住了她，在萨伦的命令下将二人一起带走。

萨伦告诉杰克，他们其实并不是对人类的生物学特性感兴趣，现在他们只想研究杰克本人。同样被“丰碑”所影响，本与杰克所呈现出的反应截然不同，他们想知道这是为什么。醒来的伊娃疯狂的指责萨伦，认为是他让本成了如今的这个样子，但萨伦矢口否认，他说，这件事还是让本自己来说比较好。

原来，本的确已经“死了”，但突锐人在搬动遗物的时候，他突然活了过来。这样的现象在突锐人其他的研究中也出现了，现在本已经为萨伦工作，而杰克和伊娃将和他一起成为第一批踏上突锐母星帕拉文（Palaven）的人类。

德索拉斯称，他在山西得到授权，返回帕拉文是为了开启久已尘封的帕拉文神殿，向如今的突锐人民散布崇高的信念和神圣的使命。台下的突锐人不知道的是，那些身着披风面罩的“祭司”，其实是德索拉斯手下被“丰碑”影响改造过后的突锐战士。

德索拉斯要利用“丰碑”为突锐人在神堡议会中的地位取得优势，而杰克与“丰碑”的神秘联系，例如杰克能够感知到“丰碑”的具体位置，并且在受到它影响之后还能保持独立的人格和清醒的心智，不像那些突锐士兵一样仿佛被其所控制，这些异常线索将为德索拉斯解开其中的谜团。

几天后，德索拉斯从牢房中带走了神志不清，在墙上涂满了文字和符号的杰克，向他展示了突锐科学家们的成果。尽管“丰碑”控制“祭司”们心智的原理仍然不明，但德索拉斯知道，这个东西可以让突锐人对他言听计从。

另一边，萨伦却对兄长的成果颇有微词。在他看来这些“超级突锐人”只是头脑简单的怪物，根本不能执行命令冲锋陷阵。只是德索拉斯已经无法回头，现在杰克对他来说已经没有利用价值，他决定就这样走下去，不论结局如何。

杰克始终在苦苦哀求守卫让他回去继续劝说德索拉斯，从天而降的伊娃打断了他们的谈话。在伊娃的帮助下杰克制服了两名守卫，两人一起前往“丰碑”所在的大厅寻找本的下落。

奇怪的是，他们在神殿的下层发现那些“祭司”在努力地清理废弃的地下层的废墟。萨伦出现，打断了他们与这些“祭司”的对话，就在此时，废墟之下的真相浮出水面：另一座“丰碑”。杰克将“丰碑”的真正意义和盘托出：古代

突锐人正是意识到了这件古物的危险，才将其封印在帕拉文神殿下，而德索拉斯带回的另一件遗物和“祭司”感受到了这个更大的“丰碑”的存在，很快，被“丰碑”感染转化的突锐人会越来越多，直到整个帕拉文和突锐种族的覆灭。

大梦初醒的萨伦立刻以生化武器紧急状况的名义通知了帕拉文统帅部，并立刻开始寻找德索拉斯。而将军这里早已乱成一团，他的大军突然开始不听指挥陷入混乱之中，赶到现场的萨伦命令所有人不得离开，下令向抵抗的士兵开火射击，3名人类也加入了战斗，试图帮助萨伦解决眼下的危机。

伊娃抓过杰克手中的枪，想向“丰碑”开枪射击，但本用暴力阻止了她，德索拉斯走了进来，这正是“丰碑”对本灌输的思想：保护它。况且，普通武器的射击根本无法撼动“丰碑”分毫。争执之中德索拉斯掏枪对准了杰克，本却突然扑向德索拉斯，两人一起撞向了“丰碑”。

苏醒过来的萨伦立刻离开了帕拉文神殿，神殿随即在一团火球中化为废墟，两座“丰碑”、德索拉斯和那些“祭司”都成为了突锐人的黑暗秘密，永远的埋葬在了那里。

大角星空间站，广播中一个男人用沉重的嗓音宣布了本·希斯洛普与伊娃·库雷的死讯，他们用自己的生命证明了人类存在的意义和价值需要保护。一个男人坐在那里继续着他的录音，他说，德索拉斯是对的，广袤的星系中还有无尽的空间等待着人类去探索、了解和发掘。人类在未来的旅途中将遇到更多的艰苦挑战和黑暗时刻。人类不但要在宇宙中生存下来，还要在星球间赢得属于自己的地位。他希望更多人能加入他的行列，为这个理想奋斗下去。

杰克·哈伯关闭了录音，如今他的身份是“幻影人”（The Illusive Man），瑟伯鲁斯（Cerberus）组织的领袖。

以上剧情据官方漫画《质量效应——进化》（Mass Effect: Evolution），Dark Horse Comics，2011年1月19日～9月21日连载。

## 萨伦的复仇野心
## SAREN'S REVENGE

2157年，也就是第一次接触战争爆发的那一年，星系联盟海军中将乔恩·格里斯姆乘坐着新德里号巡洋舰（SSV New Delhi）登上大角星空间站，向驻扎在那里的联盟精英士兵训练计划——N7的首批毕业生致贺辞。在那里，他遇到了一位名叫大卫·爱德华·安德森（David Edward Anderson）的优秀毕业生。

2165年，当时已经是一名中尉的安德森在巡视被称作“天际线”（Skyllian Verge）的星系联盟边陲时收到了来自塞冬星（Sidon）上的人类科研设施的求救信号。安德森率队前去调查，进入了主设施地下的区域，在那里他们遭到了一伙佣兵的攻击，有迹象显示这很可能是内鬼作案，而佣兵们引爆了整个地下层，安德森等人侥幸逃脱。

而同时，伊莱修姆殖民地上的小酒吧里，刚刚进驻塞冬星科研设施的人类科学家卡莉·桑德斯（Kahlee Sanders）得知了遇袭事件。她因为意图控告上司进行非法研究，携带着机密文件擅离职守。深感不安的她决定离开，却遭到了巴塔瑞富商埃丹·哈达指使的青阳（Blue Suns）佣兵的袭击，显然，塞冬星科研设施的袭击事件与他脱不开关系，寻找卡莉是为了灭口。在卡莉逃脱后，巴塔瑞人指派克洛根赏金猎人斯卡尔（Skarr）去取她的项上人头。

另以方面，驻神堡的人类大使安妮塔·戈尔（Anita Goyle）告诉安德森，塞冬星事件绝非偶然，那里实际上在进行AI的研究，这是“清晨战争”之后定下的禁止事项。她要求安德森找到卡莉·桑德斯，她可能知道幕后主使，更重要的是找到塞冬星科研设施主管钱书博士的下落。

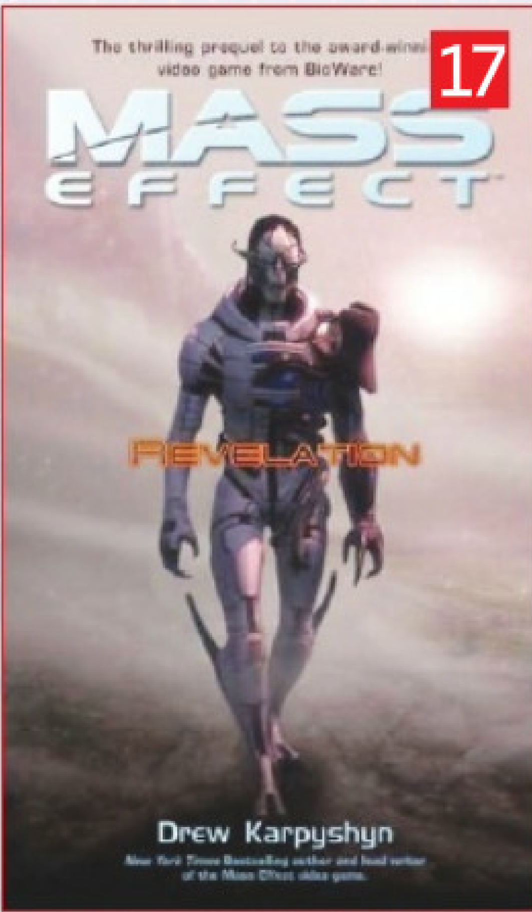
如今已是一名幽魂特工（Spectre，听命于神堡议会的高级特工组织）的萨伦·阿特留斯在对一次非法军火交易的追查中得知了青阳佣兵们的计划，而在第一次接触战争中失去哥哥的他，如今对人类只有无尽的仇恨。他开始对刺客斯卡尔的新目标产生了兴趣。

而在伊莱修姆，安德森遇到了已经退休的格里斯姆中将，原来他正是卡莉的父亲。安德森刚刚离开，格里斯姆父女二人就遭到了潜伏在附近的斯卡尔的袭击，但安德森的返回和萨伦的及时出现使他只能落荒而逃。在萨伦的质询下，卡莉撒了谎，告诉他塞冬星上只是在进行异能的实验，因为她知道，如果这件事被议会知晓，星系联盟将陷入一个极为尴尬的境地。

卡莉告诉安德森，塞冬星研究所的所有设备都来自卡马拉（Camala）的达坦制造公司（Dah'Tan Manufacturing Company），但同时，斯卡尔受哈达的指派炸毁那座工厂，意图掩盖自己与此事的关联。在摧毁工厂的行动中哈达的线人被萨伦俘获，供出了幕后主使。不幸的是塞冬星上的AI研究最终还是被议会得知了，面对质询，安妮塔大使通过斡旋以星系联盟遭受部分禁运的代价暂时平息了事态。

经过这一切，卡莉终于放下怀疑，向安德森和盘托出了真相：塞冬星遇袭是因为钱书博士自己就是内应，他实际上在研究一件古老的外星遗物，其年代甚至可能早于普洛仙人时期。议会在了解情况后派出萨伦追踪钱书和他的幕后主使哈达，而安妮塔大使则要求安德森也参与其中——她希望安德森能够借此成为一名幽魂特工。

星系联盟将卡莉暗中救出了卡马拉，但萨伦认为这是引出哈达的好机会，竟然将这次秘密行动泄露给了哈达的线人。斯卡尔率领青阳佣兵袭击了联盟的船队，摧毁了联盟护卫舰“硫磺岛号”（SSV Iwo Jima），同时抓走了卡莉，要她协助钱书博士的研究。






17.《质量效应》前传小说《启示》
18.大伊甸园之战穿过质量中继器的诺曼底号

安德森尽管怒火中烧，但需要萨伦帮助的他只能压下怒火。二人联手摧毁了卡莉被关押的矿场，萨伦则在其中杀死了哈达和钱书博士，而博士的研究文件落入了他的手中，因为如今他对外星遗物的研究的兴趣已经超越了对自己职责的忠诚。

回到神堡后，萨伦向议会提交了一份抹杀安德森功劳并对他颇有微词的报告，这意味着议会还无法接受一名人类成为幽魂特工，并且在没有证据的情况下，钱书博士对外星遗物的研究也不能继续追查下去了。而此时，萨伦在翻阅钱书博士留下的文件，其中描述的一艘名为“霸主”（Sovereign）的巨型远古战舰吸引了他的注意，现在他已经找到了自己戎马一生的归宿，这将成为他向人类发起复仇的钥匙。

以上剧情载于官方小说《质量效应——启示》（Mass Effect: Revelation），Del Rey Books，2007年。

## 大伊甸园之战 BATTLE OF EDEN PRIME

时间来到了2183年，星系联盟的最新科技成果，侦查护卫舰“诺曼底号”（SSV Normandy SR-1）即将从地球出发，穿过卡戎中继器开始她的测试航行。这艘战舰首次配备了星系联盟最新的战舰隐身技术：热能内循环系统（Interal Emission Sink）。这项技术可以将战舰航行中产生的热能通过锂合金热能管道储存在外壳之下，即便在宇宙中接近绝对零度的环境中也无法探测到。当然这项技术也并非完美无缺，首先在超光速航行中无法实现隐形，热能辐射的大幅度蓝移使得管道系统无法将其储存；另外这仍然不是真正意义上的视觉隐形，只不过这一点在星系间遥远的距离，以及太空战多依赖于传感器扫描和超视距战斗的现实下显得无足轻重了。在这项技术的支持下，诺曼底号可以悄无声息穿过一个星系而不被任何人发觉，或者保持隐形状态高速航行上几个小时。虽然她并不完美，但已经是目前整个银河系在这一方面所能达到的最高成就。

她的舰长正是如今已经晋升上校的安德森。他与斯蒂夫·哈克特中将和新的人类驻神堡大使唐纳尔·乌迪纳正在讨论舰上的一名年轻军官，谢波德少校（Lieutenant Commander Shepard）成为第一位人类幽魂特工的可能性。

出生于2154年4月11日的谢波德早年的生活动荡不安，甫一成年便参了军，如今年仅29岁的他已经官至少校，同时是星系联盟N7精英训练计划的优秀毕业生（服役编号5923-AC-2826）。现在他的身份则是诺曼底号的大副。

原来诺曼底号的此次出港并不是简单的“测试航行”，人类在大型殖民地“大伊甸园”（Eden Prime）上发现了一座普洛仙人的信标设施，它的价值是显而易见的，但由于“大伊甸园”非常靠近边界星区（Terminus Systems），使得那里受到了非常严重的海盗与雇佣兵袭击的威胁。诺曼底号的任务，正是前往“大伊甸园”取回普洛仙信标。

谢波德与陆战队中尉凯登·阿连科（Kaidan Alenko）率部登上了“大伊甸园”，突然出现的盖斯部队打了他们一个措手不及，从盖斯的手中他们救下了陆战队枪炮军士阿什莉·威廉姆斯（Ashley Williams）。

率先登陆的议会幽魂特工尼拉斯·克雷克（Nihlus Kryik）遇到了他的同僚，另一名议会幽魂特工萨伦·阿特留斯，萨伦告诉他这里的事态他已经尽在掌握，趁尼拉斯不备将其杀害，但这一切都被躲在暗中的人类工人鲍威尔（Powell）看在了眼里。萨伦命令手下的盖斯部队将这里炸毁。随后赶到的谢波德从鲍威尔口中得知了发生的一切，他们消灭了残余的盖斯部队并解除了爆炸装置。在接近普洛仙信标时，谢波德被一股奇怪的力量抛离地面，他产生了奇怪的幻象，看到了人造机械发起的恐怖战争，然后失去了知觉。

萨伦在一艘巨大的战舰上听取着一个阿莎丽人的报告。“大伊甸园”被诺曼底号解救一事让他暴跳如雷，这个叫做谢波德的人类必须死。

另一边，神堡议会对谢波德关于萨伦谋杀同僚并操控着一支盖斯军队的指控并不相信。谢波德与阿什莉和凯登遇到了正在对萨伦进行调查的神堡安全局（Citadel Security）官员盖拉斯·瓦卡里安（Garrus Vakarian），但盖拉斯的调查同样毫无进展，萨伦的幽魂身份让任何涉及他的质询和调查都徒劳无功。

从盖拉斯那里，谢波德得知有一个夸瑞人来到了神堡，自称掌握着萨伦与盖斯之间关联的证据，但她正在被一名黑帮老大菲斯特（Fist）追杀，此人原本为著名的“暗影经纪人”（Shadow Broker）工作，如今已经投入萨伦麾下。当然，暗影经纪人是不会放过他的，他雇佣了克洛根勇士厄德









19.萨伦的头脑中只有对人类的复仇在驱动
20.幽魂特工的标志
21.萨伦背叛了自己的同僚
22.这次爆炸让谢波德看到了普洛仙人的幻象

诺特·雷克斯（Urdnot Wrex）除掉这个叛徒。谢波德从萨伦的埋伏中救下了那名夸瑞人：塔莉′佐拉（Tali'Zorah nar Rayya），将她带回了使馆区。

塔莉从一个盖斯的记忆体中获得了一段录音，有力地证实了萨伦的确与盖斯有关联——他在阿莎丽人女族长贝尼齐娅的帮助下，正在寻找一个名为“管道”（Conduit）的东西，意图“迎接收割者的回归”。萨伦的幽魂身份被剥夺，而谢波德成为了第一位人类幽魂特工，他的首个任务就是追缉萨伦。同时，安德森上校从诺曼底号舰长的位置上退下，现在诺曼底号的指挥权属于谢波德了。接下来，他需要前往诺维利亚（Noveria）和菲罗斯（Feros）调查盖斯活动是否与萨伦有关，并寻找贝尼齐娅的女儿莉娅拉·提索妮（Liara T'Soni）博士。

## 萨伦的拼图
## FILLING THE PUZZLE

在瑟鲁姆（Therum）星球遍布的采矿场中，坐落着一座神秘的普洛仙古迹，谢波德和他的队伍扫清了被盖斯占据的矿坑，找到了无助地将自己封闭在普洛仙屏障里的莉娅拉。出乎他们的意料，莉娅拉对自己的母亲与萨伦的关系一无所知，更不了解萨伦口中的“管道”究竟是什么。但莉娅拉对普洛仙种族为何灭绝的研究极为深刻，并对谢波德讲述的关于“收割者”的事情非常感兴趣。

随后，诺曼底号前往诺维利亚，得知贝尼齐娅也刚刚抵达这里，她和萨伦是在基因工程和生化技术领域颇有名气的双重螺旋集团（Binary Helix）的投资人之一，而诺维利亚星上的双重螺旋实验室向外界发出了紧急情况讯号后便失去了音讯。贝尼齐娅显然是来进行调查的。

谢波德穿过暴风雪抵达了位于15号峰（Peak 15）的实验室，成功启动了实验室的模拟智能（Virtual Intelligence）。现在实验室已经被盖斯和逃脱的拉克奈虫族占据，谢波德随后前往裂隙研究站（Rift Station）寻找躲藏在那里的工作人员，以及贝尼齐娅。在那里，谢波德发现双重螺旋意图控制一名拉克奈虫后来为他们制造一支拉克奈大军，但是遭到了反抗。

在研究站的内部实验室，谢波德找到了贝尼齐娅和虫后，他击败了贝尼齐娅，同时打破了萨伦对她的“教化”（indoctrination）精神控制，清醒后的贝尼齐娅向谢波德阐明了一切：萨伦要求她找到失落已久的“穆”中继器（Mu Relay）的位置，通过它前往普洛仙殖民地伊洛斯（Ilos），除此之外，她并不知道萨伦更深的计划。贝尼齐娅再次被萨伦的“教化”控制，谢波德只能将她杀死。

在菲罗斯上的“朱门希望”（Zhu's Hope）殖民区，谢波德调查了那里的ExoGeni集团设施，发现他们实际上在这里进行对一种名为索瑞安（Thorian）的具有精神控制能力的植物的研究。谢波德深入到研究设施的地下，杀死了巨大的索瑞安母体。一个阿莎丽人从索瑞安的母体中爬了出来，向他们解释了一切。原来萨伦将自己的阿莎丽手下希亚拉（Shiala）送到了索瑞安的魔爪之下，借以获得解密普洛仙遗迹幻觉的“解码器”（Cipher），其中保存了普洛仙人的





23.霸主的首次现身
24.被萨伦奴役的拉克奈虫后

文化与历史记忆。有了它，谢波德就有机会通过对幻觉的解读找到追踪萨伦的线索。

很快，谢波德收到了一条来自神堡议会的信息，一支萨拉瑞情报队伍在维迈尔（Virmire）调查萨伦的行踪时，发出模糊的任务情况紧急信号后就失去了联系。谢波德在维迈尔上找到了这支萨拉瑞队伍的领队基拉希上尉（Captain Kirrahe），萨拉瑞人在这里发现了一座人工繁育克洛根人的设施，萨伦正在建立一支受他号令的克隆克洛根大军。他们制定了一套摧毁这座设施的计划：萨拉瑞人在凯登的帮助下吸引走萨伦麾下盖斯部队的注意力，同时谢波德的队伍在设施背后安放战术核武器将其摧毁。但身为克洛根人的雷克斯表达了自己的愤怒，因为这将毁掉治愈克洛根人长久以来遭受的基因噬体之痛的解药。谢波德最终用自己的手段让雷克斯安分了下来。

但这座设施的真实目的是研究“霸主”可怕的“教化”精神控制能力，在萨伦的实验室，谢波德通过另一个普洛仙信标看到了一场幻觉，并和“霸主”的全息影像有了一次直接交锋，原来所谓“霸主”其实并不像萨伦以为的那样是一艘收割者的战舰，它实际上是收割者“霸主”本身。

谢波德成功安放了战术核弹，但同时收到了另一边萨拉瑞人的求救信号。在时间不足的情况下，谢波德只能保证摧毁设施的优先任务。在击退前来阻止的萨伦之后，登上了诺







**25.**在维米尔上被迫放弃战友是谢波德一生最大的伤痛
**26.**普洛仙人的小型中继器：“管道”
**27.**逃离神堡的诺曼底号
**28.**进入超光速运行的诺曼底号
**29.**“霸主”君临神堡上空

曼底号，随着耀眼的核爆火光，谢波德遭遇了他军人生涯以来最惨痛的损失。

## 诺曼底号事件 THE NORMANDY MUTINY

有了第二个完整的普洛仙信标，谢波德成功的在莉娅拉的帮助下完成了对幻象的解读：这是一个向全宇宙中的普洛仙人发送的关于收割者入侵的警报。这个警报正是从伊洛斯上发出的，所以萨伦才会想方设法要弄到“穆”中继器的位置。此时议会传来消息：他们联合了多个种族准备对抗萨伦。

返回神堡，谢波德却发现议会所谓的“对抗”仅仅是在质量中继器周边建立防线，意图阻止萨伦接近神堡，而不论是外星议员还是乌迪纳都完全不相信谢波德关于收割者的报告，向位于边界星区的伊洛斯派出舰队则很可能引发与那里不受议会管辖的种族之间的正面战争。希望在议会息事宁人的乌迪纳甚至强行锁定了诺曼底号的系统，将谢波德和他的队伍禁足在了神堡。

但安德森相信诺曼底号的隐形系统可以让她安全的抵达伊洛斯，并且他相信谢波德对收割者以及萨伦计划的描述。在他的帮助下谢波德解锁了诺曼底号的系统，离开神堡穿过“穆”中继器来到了伊洛斯。

## 真相大白 THE TRUTH

诺曼底号艺高人胆大的驾驶员“小丑”（Jeff “Joker” Moreau）冒险将搭载着谢波德小队的“灰鲭鲨”（Mako）战车投放到了行星表面。穿过盖斯部队的防线后，谢波德在地下找到了一个名为“警醒”（Vigil）的普洛仙VI，它向谢波德揭示了一个整个银河系都将为之震惊的远古秘密：

**神堡是个陷阱。**

神堡自身并不是什么“深空空间站”，它其实是一个巨大的质量中继器，直接通往银河系之外的未知星区，而“霸主”则是神堡的看守者，收割者的先锋，在银河系的各个种族进化和发展到一定程度之后启动神堡，引导收割者的大军进入银河系，完成每5万年的一次轮回。在完成对银河系中有机种族的收割之后，收割者们从神堡返回黑暗的无尽宇宙，开始休眠，等待下一个轮回的到来。

普洛仙人在上一次收割者对银河系的种族灭绝中坚持了数个世纪的时间，他们将种族的最后希望冷冻在一批生命维持仓中，“警醒”看管着他们，但随着备用能源的逐步消耗，“警醒”只能选择牺牲一部分不重要的人，保证最有价值的人的生命，他们最终保存下来了一批科学家，通过一个小型中继器来到了神堡，这个中继器正是萨伦口中的“管道”。科学家们修改了被收割者奴役用于维护神堡的“守卫者”（Keepers）的控制信号，使他们不会从内部启动神堡通往黑暗空间的通道。但“霸主”可能已经知晓了普洛仙人的破坏行动，现在它随时可能前来夺取神堡并手动将其启动。

“警醒”将一份可以手动控制神堡的数据交给了谢波德，他继续向下深入找到了“管道”，却发现萨伦已经先行一步穿过它前往了神堡。与此同时，“霸主”在一支庞大的盖斯舰队的护卫下发起了对神堡的袭击，神堡舰队旗舰、阿莎丽巨型无畏舰“飞升命运号”（Destiny Ascension）的舰长琳达尼娅（Matriarch Lidanya）向神堡发出了警报，但萨伦已经从内部开始了他的进攻。

谢波德的“灰鲭鲨”在“管道”关闭的最后一刻穿过中继器出现在了神堡的观光台（Presidium），与萨伦的死亡赛跑开始了。

## 决战神堡 BATTLE OF THE CITADEL

谢波德和他的队伍击退已经遍布神堡的盖斯士兵，沿着

神堡中心塔（Citadel Tower）向上攀登，前往神堡中心控制台所在的议会厅（Council Chambers），但萨伦先他们一步控制了神堡，关闭了空间站巨大的5个翅膀，现在“霸主”已经悬浮在中心塔的上空，等待萨伦将控制权移交给它，然后启动神堡的中继器。

谢波德击退萨伦手下的盖斯和克洛根部队，通过维修管道进入了议会厅，萨伦的一颗手雷将他的队伍震倒在地，他警告谢波德不要做傻事，“霸主”对他进行的改造使他成为了一个半人造（Synthetic）生物，他是完美的，这才是有机生命体真正的未来，但谢波德不断的劝说使得萨伦忍受着“霸主”的植入体给他带来的剧烈疼痛，但也逐渐摆脱了“霸主”对他的控制，最终，神堡曾经最强大的幽魂特工举枪自尽，跌入议会厅已经废墟一片的下层，被一块碎片穿透了身体。

使用“警醒”交给他的数据文件，谢波德获得了神堡的控制权，他打开了被萨伦关闭的神堡的“翅膀”，解锁了被议会封闭的质量中继器，此时“小丑”在诺曼底号上率领着星系联盟第5舰队正在外围等待。谢波德要求第5舰队集中火力进攻“霸主”，但这意味着神堡舰队旗舰飞升命运号和已经撤离到她上面的现任神堡议会将化为灰烬。







30.遭遇围攻，最后被摧毁的飞升命运号
31.“霸主”被合力摧毁
32.被改造的萨伦




33.阿莉亚意识到了危险

谢波德让队友下到议会厅底层，确认萨伦已经死亡，就在此时萨伦的尸体突然开始发出红光，他体内的植入装置开始冒出火焰，将他的血肉燃烧殆尽，暴露出其下形如魂尸的骨骼，爆炸的气浪将谢波德从上层平台掀到了底层，他们这次必须直接与萨伦战斗了。

而在外面，尽管“霸主”极为强大，在联盟舰队的密集火力之下也逐渐支撑不住了，诺曼底号的最后一击彻底将这艘巨型战舰摧垮，曾经不可一世的“霸主”在炫目的爆炸中被撕成了碎片。

随着旧神堡议会的消亡，星系联盟主导建立了一个新的人类主导的议会，谢波德推荐乌迪纳成为了人类在新议会中的代表，同时也是议会的主席，而安德森则是他的顾问。随后，谢波德离开神堡，登上诺曼底号，踏上了寻找阻止收割者入侵办法的旅程。

以上剧情据《质量效应》（Mass Effect），2007年12月18日，PC/Xbox 360。

## 插曲 NOW AND THEN

这里是欧米茄，一个由被挖空的小行星的骨架建造起来的空间站，是整个银河系的佣兵、罪犯和恐怖分子的天堂。

它的主人则是阿莉亚·提洛克，一个心狠手辣的阿莎丽人。在神堡之战结束3星期后，她发现空间站上的青阳佣兵正和一群叫做“收集者”（Collectors）的生物交易人类奴隶，她和手下阻止了这次交易，杀死了现场的所有人。从交易信息上，她发现这个神秘的种族的目标是所有的大型人类聚集地，包括“地平线”（Horizon）、“自由前进”（Freedom's Progress）、神堡、大伊甸园，以及地球。人类将要面对一个极为危险的敌人。

以上剧情据官方漫画短篇《质量效应——渗透》（Mass

Effect: Incursion），IGN，2010年6月21日。

## 陨落
## FALL OF A HERO

一个星期之后，谢波德中校的诺曼底号正在欧米茄星云（Omega Nebula）的阿玛达行星系（Amada System）巡逻，搜索并歼灭盖斯残余势力。一艘巨大的来源不明的战舰出现在诺曼底号附近，并进入了诺曼底号的拦截航线。

意识到对方来者不善，“小丑”立刻操纵诺曼底号做出了紧急闪避机动，但敌舰强大的射线武器还是击中了装甲薄弱的诺曼底号，动能屏障和甲板都被直接击穿，一瞬间，星系联盟最先进的护卫舰失去了战斗力，无助的漂浮在太空中，谢波德下达了弃舰命令。但“小丑”仍然坚信他可以拯救其实已经濒于毁灭的诺曼底号，谢波德毫无办法，只能将他强行送上逃生舱，但一次剧烈的爆炸将谢波德抛离了逃生舱，坠入了舱外无尽的宇宙真空。他无助的躯体缓缓坠向阿切拉星（Alchera）的大气层，逐渐失去踪影。

以上剧情据《质量效应2》（Mass Effect 2）序章，2010年1月26日，PC/PS3/Xbox 360。

## 寻找谢波德
## RECOVERING SHEPARD

得知谢波德的死讯，他曾经的战友和挚友莉娅拉·提索妮踏上了寻找他遗骸的旅程。她来到欧米茄空间站，联系上了自己的线人，德雷尔人费伦（Feron），费伦告诉他谢波德应该已经死了，但他残破的躯体被保存了起来。他们前去查看的路上，遭遇了青阳佣兵的袭击，但在来源不明的狙击手的协助下成功逃脱（后来被证实是盖拉斯·瓦卡里安），随后他们遭遇了瑟伯鲁斯军官米兰达·洛森（Miranda Lawson），她告诉莉娅拉，瑟伯鲁斯可以为她提供帮助，但她需要先和他的老板：幻影人见上一面。

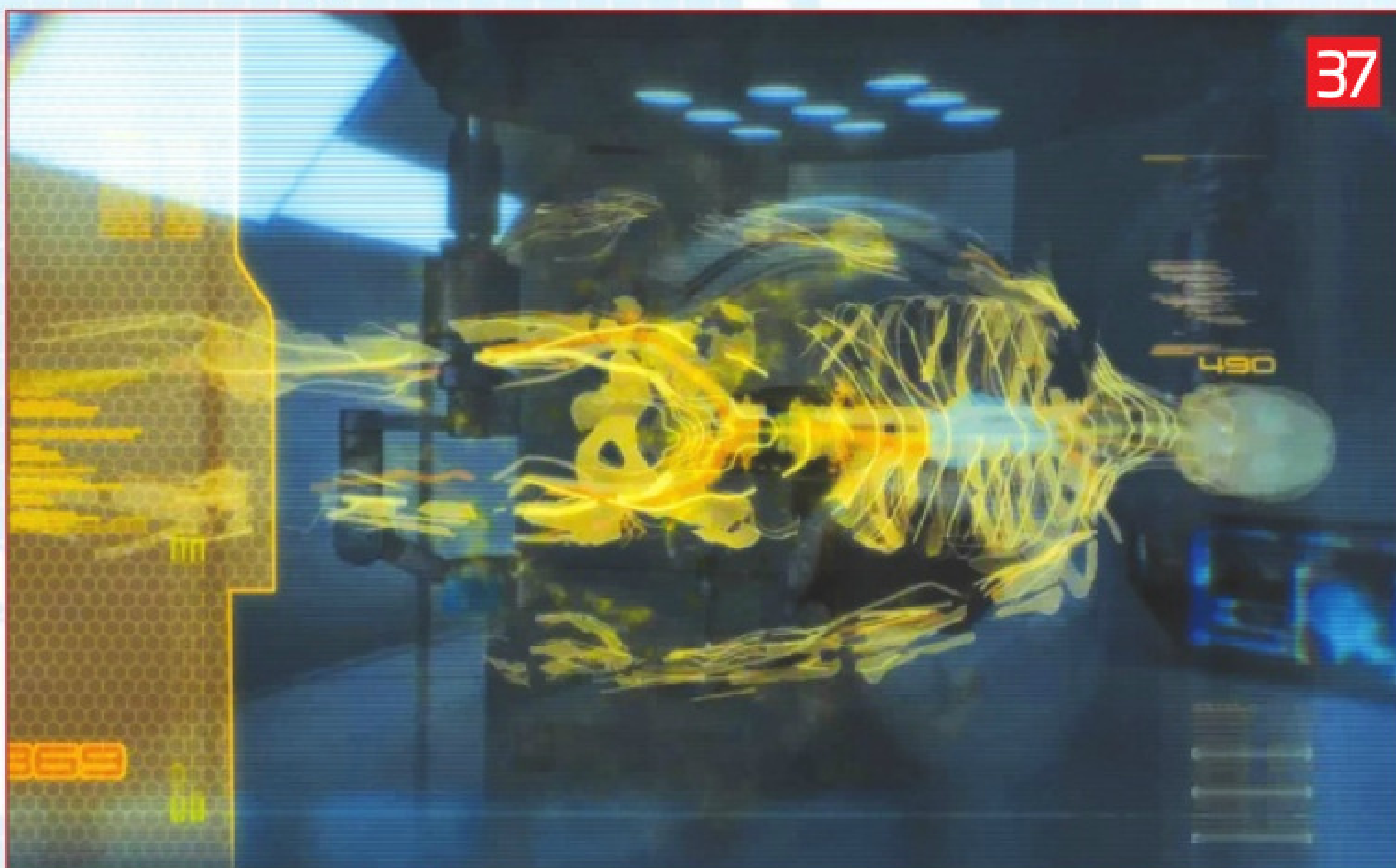
幻影人通过全息图像告诉莉娅拉，瑟伯鲁斯正在和一个叫做收集者的奴役种族争夺谢波德的遗体，但对方已经雇佣了暗影经纪人来帮他们寻找，不知道有什么恶毒的勾当。莉娅拉同意了幻影人的计划。莉娅拉意识到费伦肯定是内鬼，但他解释说暗影经纪人只是雇他拖住她，并且现在，她的确需要他的帮助。

费伦和莉娅拉前去询问欧米茄的统治者阿莉亚，她的确知道谢波德的遗体在哪里，并在得知收集者牵涉其中时显得极为激动。二人目睹了青阳佣兵与收集者一方代表的会面，而对方正是暗影经纪人的御用打手塔奇克（Tazzik），费伦想用一座炮台击伤塔奇克的飞船让他不能离开，但失手引来了他们的注意。塔奇克带着谢波德的遗体成功逃离了欧米茄。

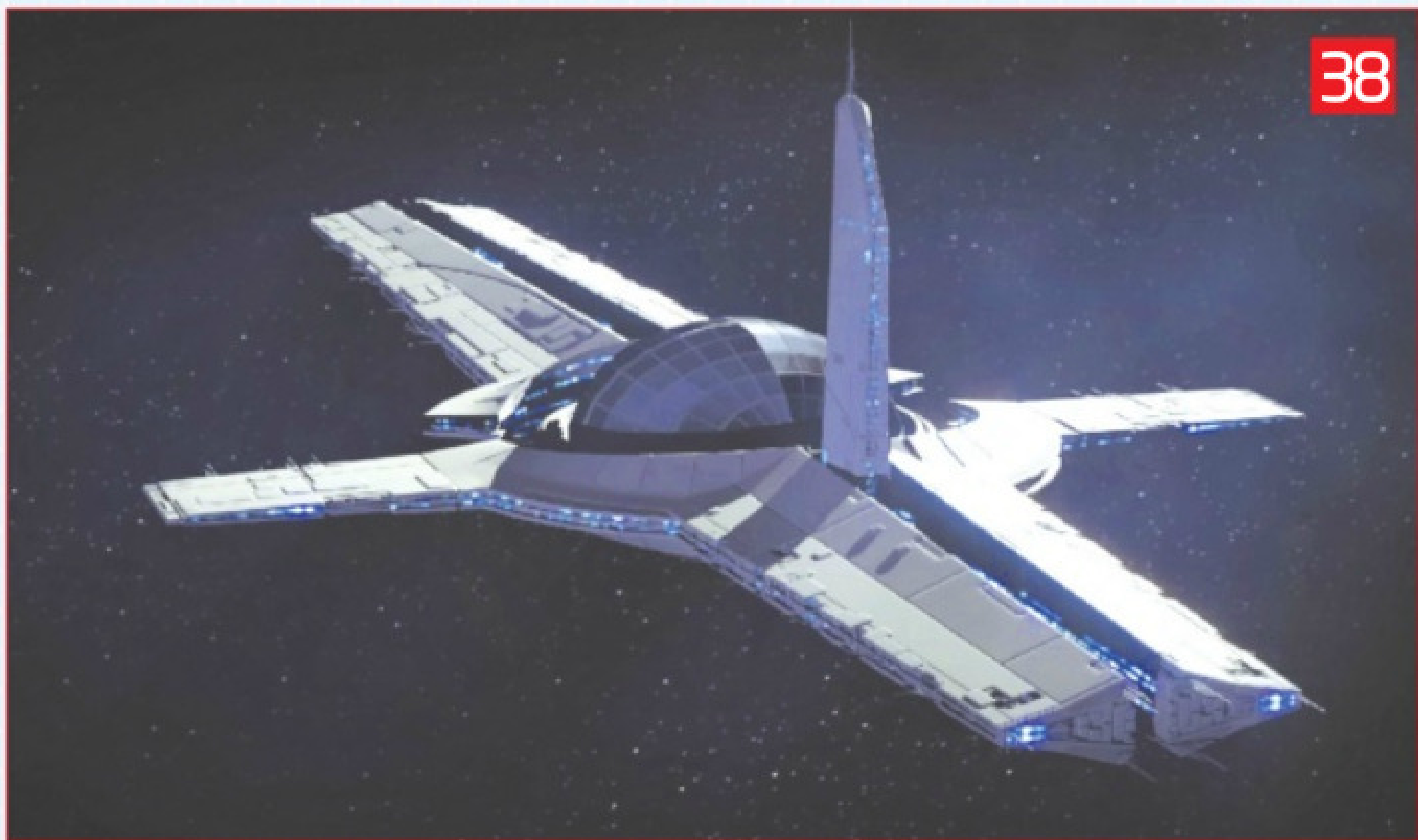
米兰达通过瑟伯鲁斯追踪到了塔奇克的去向：欧米茄中继器另一端的阿林贡星。费伦驾驶着没有武装的飞船甩开了暗影中间人无人战斗机的追杀，他借助自己受雇于暗影经纪人的身份，带着莉娅拉骗过了守卫，进入了基地内部暗影经纪人手下接受指令的密室。费伦从中获取了机密信息，向莉娅拉坦白了他目前的状况：瑟伯鲁斯一直在试图拉拢他，而暗影经纪人也发现了他的不忠，他此前的行动只是为了寻找一个重新进入暗影经纪人内部信息网的机会。

费伦在塔奇克与收集者的交易现场打断了他们的对话，



34.诺曼底号的末日
35.英雄的末路
36.谢波德最忠诚可靠的战友莉娅拉
37.谢波德残破不堪的躯体





38.联盟的异能者训练基地：格里斯姆学院
39.失去一切的格雷森连复仇都成了一种奢望

声称暗影经纪人对收集者提出的交易条件并不满意，塔奇克信以为真，把谢波德的遗体又留在了自己的飞船上。暗影经纪人向收集者解释了费伦的背叛，而莉娅拉趁乱驾驶着塔奇克的飞船离开了阿林贡，却使得费伦落入了暗影经纪人手中。

米兰达对能否复活谢波德破损的躯体持怀疑态度，但幻影人坚持称他有足够的信心做到这一点。莉娅拉现在知道她有了新的朋友，以及新的敌人。

*以上剧情据官方漫画《质量效应——救赎》（Mass Effect: Redemption），Dark Horse Comics，2010年1月6日～4月7日连载。*

## 飞升计划
## THE ASCENSION PROJECT

在神堡议会重组，人类占据主导地位之后，幻影人和他的瑟伯鲁斯闻到了机会的气息。

瑟伯鲁斯成员保罗·格雷森（Paul Grayson）被派往著名的格里斯姆学院（Grissom Acadamy），渗透入那里著名的“飞升计划”（Ascension Project），星系联盟开发人类异能潜力的研究项目，加速幻影人“人类救世主”的缔造过程。他要通过一管特制的药剂来激发自己的养女吉莉安·格雷森（Gillian Grayson）的异能潜质，而此时的卡莉·桑德斯已经成为飞升计划的顾问，她对吉莉安的爆发性成长以及她和其他学生的关系感到焦虑。和她的养父一样，吉莉安性格怪癖，非常难以相处。

另一边，瑟伯鲁斯特工佩尔（Pel）在欧米茄和夸瑞流放者戈洛（Golo）接上了头。戈洛因意图将自己的同胞贩卖给收集者而被移民舰队放逐，他为瑟伯鲁斯提供了一个获取移民舰队通讯和控制密码的方案：引诱出一艘侦察船，然后袭击舰上的船员。

## 双重背叛
## DOUBLE TREASON

学院的安保主管亨德尔·米特拉（Hendel Mitra）警告卡莉，格雷森其实是一个吸食“红砂”的瘾君子，而俊和次郎博士（Jiro Toshiwa）也有不小的可疑之处。他的怀疑不无理由，保罗将药剂交给了早已潜伏在学院的另一名瑟伯鲁斯特工，此人正是次郎。但格雷森的内心，却一直在遭受道德的煎熬。

戈洛将夸瑞飞船艾登那号（Idenna）上的侦察船辛纳德号（Cyniad）以交换科技成品的名义引到了冰冷的谢尔巴星（Shelba），他残忍地杀死了船上的同胞，劫持了这艘飞船。

而在格里斯姆学院上，吉莉安在一次午餐时不堪忍受男同学的挑衅，她的生化异能暴走了，亨德尔制服了她，将她送进了医院。而卡莉突然意识到次郎曾向她提及她与乔恩·格里斯姆的关系——这是只有机密联盟档案才有记载的信息。她随即发现次郎和吉莉安都从医院消失了。此时吉莉安因瑟伯鲁斯的异能强化药物而陷入了昏迷，卡莉与亨德尔制服了次郎，通过心肺复苏术保住了吉莉安的性命。幻影人要求保罗以养父的名义带走吉莉安，在瑟伯鲁斯控制之下继续进行观察和研究。

次郎承认了自己确实在为瑟伯鲁斯工作，保罗因此提出将吉莉安带走以保证安全。在他与亨德尔之间，卡莉达成了一个折衷方案：在她与亨德尔一同前往的前提下，保罗可以将吉莉安带到瑟伯鲁斯的触角伸不到的地方：无法无天的边界星区。

但在抵达欧米茄与他们的接头人——佩尔联系之后，格雷森发现自己被卖了：佩尔现在已经为收集者工作了，他、格雷森和卡莉都会被卖给收集者。而得知戈洛叛变事实的夸瑞云游者勒姆沙尔（Lemm'Shal nar Tesleya）杀了进来，原本以为救出了自己的同胞，却歪打正着地救了格雷森等人一命。让卡莉惊讶的是勒姆竟然认识她，为他们设计了一条逃生路线。格雷森射杀了叛徒佩尔，并救出了辛纳德号的幸存船员。

勒姆向他们指出了一条逃避瑟伯鲁斯追捕的明路：寻求移民舰队的帮助。他认出卡莉则是因为当初在萨伦事件中移民舰队对如何控制盖斯的兴趣。在登上艾登那号后，他们被要求留在穿梭机上接受隔离检查，以防将病原体带上飞船。但卡莉、吉莉安和亨德尔他们不知道的是，格雷森利用辛纳德号幸存船员被逼供出的通讯密码与幻影人取得了联系，要求他提供帮助，将自己的女儿从移民舰队上带走。

勒姆希望将卡莉介绍给移民舰队，以作为他云游的重大成果而得到舰队的承认。但在议会（Conclave）面前卡莉并没有告诉夸瑞人多少重要的信息。艾登那号的舰长告诉卡莉一行，现在移民舰队对他们的未来存在着很多争执，有些人

认为应该离开舰队寻找新的家园，而舰队的将军们却只想着维持舰队的稳定和规模。

就在此时，内奸戈洛和瑟伯鲁斯从辛纳德号上发起了对艾登那号的袭击，保罗想趁乱带走吉莉安，但卡莉向他发出了警告：他对瑟伯鲁斯的忠诚被盲目利用了，幻影人并不是想把吉莉安培养成“救世主”，而是一件可怕的异能武器。如梦初醒的格雷森杀死戈洛，告诉夸瑞人和亨德尔，辛纳德号其实已经被安装上了爆炸装置，意图瘫痪艾登那号，他们赶在炸弹引爆前将它们成功的拆除。

夸瑞人对移民舰队遭到直接攻击感到震惊，也意识到自我封闭的时代已经过去了，决定听从艾登那号舰长的建议，派遣船只寻找新的家园。吉莉安和亨德尔决定和艾登那号一同启程，而卡莉则要在途中将保罗交给联盟方面。但保罗制服了卡莉和勒姆，将他们留在了沃鲁斯（Volus）殖民星球达里昂（Daleon）。卡莉最终设法回到了格里斯姆学院，继续她在飞升计划中的研究。

幻影人对夸瑞舰队上发生的一切感到震惊的同时收到了格雷森发来的消息，他要离开瑟伯鲁斯了。吉莉安已经被隐藏在瑟伯鲁斯无法触及的地方，而如果卡莉有三长两短，他将直接向联盟告发他所知道的一切。幻影人没有说什么，失去吉莉安或许会让他的异能研究退步数十年，但暴露自己的风险他还是无法承担的。

*以上剧情据官方小说《质量效应——升天》（Mass Effect: Ascension），Del Rey Books，2008年7月29日。*

## 和谈风波 TENSION AT PEACE TALK

前联盟陆战队员雅各布·泰勒（Jacob Taylor）在旅游船“大角星的翡翠”上度假时，遭到了一伙巴塔瑞恐怖分子的劫船，他拿起退伍时留在身边的突击步枪扫翻了入侵的绑匪，救下了船上的平民，也获得了船长提供的选择任何舱室的权利作为答谢。来到神堡后他遇到了自己的老上司德雷克·那美（Derek Izunami）。德雷克请求他前往联盟无法直接插足的边界星区与一名叫做米兰达·洛森的线人接头，她手中有关于近期巴塔瑞人犯罪狂潮的情报。

米兰达在小酒吧告诉泰勒，长期与星系联盟不合的巴塔瑞派出大使加萨蒙（Jath'Amon），要求在神堡与星系联盟进行和谈，而巴塔瑞极端主义者意图暗杀他来阻止这次和平行动。

泰勒来到托儿图加，救出了为他们提供情报的突锐军火商伊洛·那扎里奥，但他说自己被巴塔瑞人感染了一种致命的病毒，如果泰勒能为他带来解药，他就将这种病毒武器的情况和盘托出。

泰勒在安克达轨道平台（Ahn'Kedar Orbital Platform）上与抱着同样目的前来的克洛根人纳克斯（Nax）救出了被巴塔瑞人绑架的科学家。纳克斯的朋友巴萨（Batha）告诉泰勒，所谓巴塔瑞人的“病毒”只是一个幌子，他们的目的是逼迫这些科学家们研究出血疫武器的解药，尽管巴萨已经研究出了一套实验性的解药，但她还需要大量未精炼的零号元素来完成最终的配制。泰勒和他的队伍杀到贝克星（Bekke）从巴塔瑞人手中夺取了相当数量的零号元素。

得到了解药的那扎里奥告诉泰勒，巴塔瑞人的真正目标其实是神堡议会，而加萨蒙大使才是幕后主使，他们的生化武器就是计划在神堡议会的和谈现场使用的。

米兰达和泰勒赶回神堡，却发现神堡安全局已经被巴塔瑞人渗透，他们一路杀到议会厅，向议会揭露了加萨蒙的阴谋，狗急跳墙的加萨蒙启动了安放在他椅子下面的生化武器，但最终被泰勒制服。

事件平息之后，返回“大角星的翡翠”上继续度假的泰勒却在那里偶遇了米兰达……

*以上剧情据《质量效应——星系》（Mass Effect: Galaxy），2009年6月22日，iOS。*

## 粗鲁的苏醒 A RUDE AWAKENING

2185年，谢波德中校在一个瑟伯鲁斯的空间站上醒来。在过去的两年里，米兰达·洛森领导的拉萨鲁斯小组（Lazarus Cell）在幻影人的支持下以极大的资金和科技投入为代价，成功将谢波德残缺不全的冰冷躯体复活，也就是著名的拉萨鲁斯计划（Lazarus Project）。

但拉萨鲁斯计划所在的空间站因为投奔了暗影经纪人的内鬼威尔逊（Wilson）的破坏而遭到了机器人的袭击，米兰达和泰勒帮助谢波德逃离空间站并见到了幻影人。

尽管谢波德打心里不愿意为瑟伯鲁斯工作，但将他从鬼门关里拽回来这天大的人情让他无法拒绝幻影人的要求。他和米兰达以及雅各布·泰勒前往一个失去联络的人类殖民地







**40.**讲述米兰达与雅各布故事起源的《质量效应——星系》
**41.**浴火重生的诺曼底号

“自由前进”（Freedom's Progress）进行调查。在那里他遭遇了自己两年前的队友，如今已结束云游（Pilgrimage）成为移民舰队正式一员的塔莉，在她的帮助下，谢波德发现殖民地的人类被一种类似昆虫、名叫收集者的生物劫掠殆尽，而他们正计划对更多的人类殖民地乃至地球实行这一恶毒的计划。

为了阻止收集者对人类的荼毒，幻影人将瑟伯鲁斯建造的一艘全新战舰交给了谢波德，这艘护卫舰在外观设计上与他的旧诺曼底号极为相似，但体积上大了足足一倍，事实上是瑟伯鲁斯窃取了旧诺曼底号（SR-1）的设计方案制造出来的。为了纪念自己曾经服役的战舰，谢波德和也已被瑟伯鲁斯招募来的飞行员“小丑”将她同样命名为“诺曼底号”（Normandy SR-2）。

## 招兵买马
## RECRUIT A TEAM

要穿过位于欧米茄星云的欧米茄-4号中继器（Omega 4 Relay）前往收集者的老巢绝对是一次自杀式的行动，谢波德首先要穿行整个银河系组建一支足够强大的队伍来帮助他完成这一使命，除了幻影人为他提供的人选以外，他的老战友们将是最好的选择。

在欧米茄，谢波德救出了令当地犯罪组织闻风丧胆的侠客“大天使”（Archangel），他不是别人，正是谢波德在神堡遇见的老朋友盖拉斯·瓦卡里安。同时，在那里他还招募到了一位前萨拉瑞特工，如今在空间站上开设诊所并治愈了泛滥下层贫民区的瘟疫的莫丁·索勒斯（Mordin Solus）。在克鲁斯（Korlus）星上，谢波德找到了克洛根军阀奥吉尔（Okeer）制造出的“完美克洛根人”古郎特（Grunt，又有步兵之意）；从青阳佣兵的监狱中救走了原本在瑟伯鲁斯研究设施内受尽折磨的异能天才杰克（Jack，Subject Zero）。

在组建了一支小有规模的队伍后，幻影人要求谢波德前去“地平线”（Horizon）殖民地调查那里的人类消失情况，同时他还告诉谢波德，在维米尔存活下来的阿什莉·威廉姆斯现在就驻防在那里。

在“地平线”上谢波德果然遭遇了阿什莉，她指责谢波德为何在为瑟伯鲁斯工作后离去，谢波德启动了殖民地的行星防御火炮，猛烈的火力将停留在行星表面的收集者战舰驱赶离开。事后幻影人告诉谢波德，他故意将谢波德仍然活着的信息透露给了联盟，被收集者截获后它们袭击了“地平线”，这证实了他的一个猜测：收集者的确在寻找谢波德。

幻影人又给了谢波德另外3个招募人选：阿莎丽惩恶使萨玛拉（Samara）、德雷尔刺客塞恩·克里奥斯（Thane Krios）以及他的老朋友塔莉。谢波德在伊里姆上的一次犯罪调查行动中找到了萨玛拉，同时追踪着对娜萨纳·丹迪乌斯（Nassana Dantius）的刺杀行动找到了塞恩，而塔莉则在夸瑞殖民地“大漩涡”（Haestrom）上被谢波德从重重盖斯包围中救下后答应加入了他的队伍，此后，谢波德还帮助她回到移民舰队，洗脱了对于她父亲将活跃的盖斯带上舰船的指控，使她避免了被舰队流放的悲惨命运。

## 湮灭之钥
## KEY TO OBVILION

谢波德的队伍在幻影人的指引下前去调查一艘据称被突锐巡逻舰队击伤的收集者舰船，寄希望于能够在上面找到有帮助的信息。但在调查中诺曼底号的随舰智能EDI指出，这艘收集者战舰正是他们在地平线上遭遇的那艘，更巧的是，它还是摧毁诺曼底SR-1的凶手。他们在舰身内发现了数亿百万计用于存储和分解人类遗骸的舱室，足以容纳整个边界星区的所有人类，进一步证实了收集者的目标将是更大的人类聚集地乃至地球的预想。

但收集者的战舰其实并没有被瘫痪，这是一个陷阱。谢波德率队逃出了收集者的战舰，诺曼底号赶在它的武器系统启动前消失得无影无踪。EDI告诉谢波德，幻影人其实知道整个事件是一个陷阱，但面对谢波德的质问，幻影人称冒这个险是值得的，并且这还将使收集者认为他们占有先机，或许他们会犯下错误。EDI从战舰上获得的信息显示，收集者其实就是普洛仙人，但被收割者进行的基因改造控制。而收集者可以穿过欧米茄-4号中继器则是借助于先进的收割者敌我识别系统（Reaper Identification Friend or Foe/IFF）。

他们的下一个目标是搞到这个东西。

很快，幻影人通知谢波德，瑟伯鲁斯在谟涅摩叙涅星（Mnemosyne，希腊神话的记忆女神）附近发现了一个漂浮在太空中的收割者，前去调查的瑟伯鲁斯科研队伍很快失去了联系。登上收割者之后谢波德发现，尽管这艘巨大战舰的武器和动力系统都已失效，但收割者标志性的“教化”改造效应仍然存在，瑟伯鲁斯科研队伍的成员都被转化成了魂尸，向他们发起攻击。他们在战斗中竟然得到了一个盖斯的帮助，直到谢波德在进入能量核心仓之后被蜂拥的魂尸击倒。谢波德摧毁了收割者的能量核心，使它的质量效应场和动能屏障失效后，带着IFF和盖斯的躯体返回了诺曼底号。

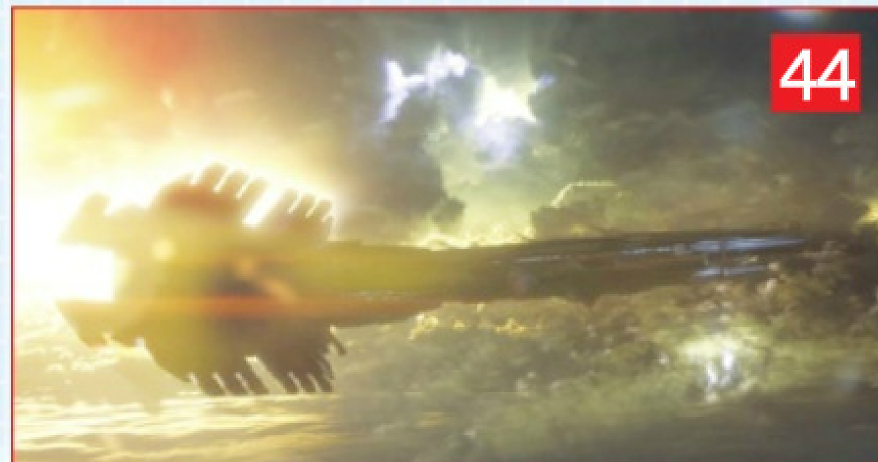
谢波德没有选择将盖斯转手给瑟伯鲁斯用于研究，而是不顾抗议和风险启动了它。这只盖斯认出了谢波德，它的肩膀上甚至穿着谢波德死亡时的N7战斗服的碎片。盖斯的每个独立个体都是一群盖斯智慧体的集合，因此EDI根据地球时代《圣经》中“吾名为军，因吾众多”（“My name is legion, for we are many.”《新约》马克福音5：9）的描述给它起名为“军团”。

在IFF安装至诺曼底号的测试期间，谢波德和他的队伍只能通过穿梭机来进行交通，但在整个队伍离开诺曼底号时，EDI发现IFF正在向外广播诺曼底号的位置。很快，收集者登上了诺曼底号，“小丑”在EDI的指引下通过维修通道进入AI舱解除了她的功能限制，EDI获取了诺曼底号的控制权，通过排出空气将收集者赶出了战舰，但除了“小丑”之外的所有船员都已经被收集者劫走了。

## 自杀任务
## THE SUICIDE MISSION

谢波德别无选择，只能穿过欧米茄-4号中继器，进入





42.谢波德摧毁了收集者的老巢　43.暗影经纪人的真身　44.暗影经纪人巨大的飞船

位于银河系中心的收集者的老巢。“小丑”操纵着诺曼底号在星舰的残骸之海中躲避着收集者战机的追击，而改造的护盾、装甲以及突锐人威力巨大的塞尼克斯火炮（Thanix Cannon）帮助谢波德摧毁了那艘让他坐卧不安的收集者战舰，完成了复仇一击。

但诺曼底号终究敌不过收集者的密集火力攻击，迫降在基地的表面。谢波德率领整支队伍进入了收集者的心脏地带，这次突击行动需要整支队伍的密切配合，他们救出了诺曼底号的船员，在巢穴的深处却发现了更为可怕的景象：收集者正在利用人类的分解组织制造一个人形收割者！谢波德摧毁了这个异形怪物，正在安放炸弹准备炸毁基地时，幻影人向谢波德提出了一个建议：使用特殊的能量震荡波杀死基地内的所有收集者，将其中的设施与科技保存下来为人类所用，但目睹了其中一切的谢波德拒绝了幻影人的提议，炸毁了收集者的基地。

自杀任务成功了，但银河系外的宇宙中，收割者的大军正在向银河系缓缓飞来，5万年一次的轮回又将再一次开始。

*以上剧情据《质量效应2》，DLC角色后藤霞（Kasumi Goto）和扎伊德·马萨尼（Zaeed Massani）未包含在内。*

## 暗影经纪人的覆灭 FALL OF THE SHADOW BROKER

在追回谢波德的遗体之后，莉娅拉在伊里姆上安顿了下来，她一直在寻找有关暗影经纪人的证据，希望能够找到这个恶棍的真正下落，以及她生死不明的战友费伦。谢波德通过瑟伯鲁斯的内部情报网获得了关于暗影经纪人的关键情报，这帮助莉娅拉确认费伦仍然活着，但仍然被暗影经纪人严密关押。

谢波德来到莉娅拉的住所，却发现这里已经被警方封锁。负责调查的是神堡幽魂特工泰拉·瓦希尔（Tela Vasir），她告诉谢波德有人想要莉娅拉的性命。谢波德发现莉娅拉在公寓内留下了线索，她要在德拉肯贸易中心（Dracon Trade Center）与萨拉瑞线人瑟凯特（Sekat）会面，他手中掌握了暗影经纪人的具体位置信息。

谢波德刚刚抵达德拉肯贸易中心，就发生了剧烈的爆炸，沿着燃烧的废墟，谢波德在楼顶找到了瑟凯特的尸体，他们正在寻找莉娅拉的尸体时，她从阴影中出现了，手枪对准了瓦希尔。原来正是瓦希尔杀死了瑟凯特并夺走了数据，她其实是暗影经纪人安插进来的内鬼。败露的瓦希尔打破大厦的窗户逃之夭夭，谢波德和莉娅拉在一系列的飞车追逐后逼迫瓦希尔坠毁在了大厦的露台，循着受伤的血迹在屋顶找到了瓦希尔，但大量失血的幽魂特工仍然是一个坚韧和危险的对手，谢波德与莉娅拉合力将她击毙。现在暗影经纪人的藏身地已经在谢波德的掌握之中了。

暗影经纪人的基地是隐藏在沙漏星云（Hourglass Nebula）哈加拉兹（Hagalaz）行星遍布电磁风暴的大气层中的一艘巨型飞船。谢波德和莉娅拉登上飞船的外壳，从外部打开舱门进入飞船，找到了被囚禁和审问的费伦。而在飞船的中心指挥室，数十年来终于有人见到了暗影经纪人的真身。令所有人意外的是，星系间消息最为神通广大，势力遍布整个银河的暗影经纪人竟然是一个雅格人（Yahg），一个被认为徒有蛮力头脑简单的非星系航行种族。

暗影经纪人最终在二人的合力攻击下倒下。同时房间内的通讯器开始不断的出现外围特工对雇主总部发生异常的询问。出乎谢波德的意料，莉娅拉拿起了前任暗影经纪人留下的通讯器，向整个网络广播称这只是一次硬件故障，要求所有人在一天内汇报最新情况。她，现在是新一任暗影经纪人。

*以上剧情据《质量效应2——暗影经纪人的巢穴》（Mass Effect 2: Lair of the Shadow Broker），2010年7月22日，PC/PS3/Xbox 360。*

## 收割者的降临 THE ARRIVAL

返回诺曼底号的谢波德收到了来自星系联盟舰队司令哈克特中将的信息，要求他前往巴塔瑞人占据的巴哈克星系（Bahak System）解救联盟卧底科学家阿曼达·肯森博士（Dr. Amanda Kenson）。她在那里找到了收割者即将入侵的证据，但巴塔瑞人以涉嫌恐怖活动为由将她拘捕。

谢波德独自降落在阿拉托特行星（Aratoht）上，潜入肯森博士被关押的巴塔瑞监狱将她救出，在前往肯森博士

的“实体”（Object Base）的途中，博士向谢波德说明了她的发现：收割者意图利用巴哈克星系的α中继器（Alpha Relay）进入银河系，她的计划则是利用一颗小行星撞毁中继器，拖延收割者的到来，但这样也意味着行星系中的数十万巴塔瑞人会因此丧命。现在距离收割者到来的时刻，只有48小时了。而这一时间的来源，则是他们发现的一座收割者遗物：Object Rho，它在向外稳定地发射出频率越来越快的信号，很显然是在响应收割者的靠近。

肯森博士将谢波德带到了Object Rho的面前，一瞬间谢波德再次出现了令人眩晕的幻觉，这时肯森博士露出了真面目：她已经被收割者教化控制了，她要阻止谢波德完成摧毁中继器的任务。谢波德击退基地防御部队的轮番攻击，最终被遗物越来越强大的能量波击倒，失去了知觉。

谢波德在基地内部的医疗舱醒来，武器装备都已消失不见。他控制附近的一台洛基机甲（LOKI Mech）杀死守卫找回了装备，而此时距离收割者的到来只剩下两个小时了。

谢波德阻止了肯森博士对基地能源系统的破坏，稳定了反应堆的正常运作，在主控室启动了“实体”的撞击计划，并向星系内的30万巴塔瑞人发出了撤离警报。他随即穿过气密舱来到真空的室外，击退正在撤离的守卫部队，向诺曼底号发出了求救信号。这时一直与他正面战斗的收割者代言人“先驱”（Harbinger）的全息印象出现在他的面前，警告谢波德所做的一切都只是徒劳，而谢波德坚信就像“霸主”被消灭一样，收割者并不是不可战胜的。“先驱”留下“准备迎接我们的降临吧”的狠话，诺曼底号在最后时刻带着谢波德穿过α中继器躲过了它被撞毁时可怕的暗能量冲击波。

哈克特中将在事后来到了诺曼底号上，告诉谢波德他的行为虽然惊天动地，但给星系联盟带来了非常大的外交困扰。现在他所要做的是等待地球的传唤，到那个时候，事情也许会变得无法收拾。

以上剧情据《质量效应2——降临》（Mass Effect 2: Arrival），2011年2月21日，PC/PS3/Xbox 360。

## 劫持 THE KIDNAP

在保罗·格雷森消失两年之后，幻影人终于从瑟伯鲁斯的头号暗杀特工冷凯（Kai Leng）那里得到了他的下落：他现在在欧米茄为“海盗女王”阿莉亚·提洛克工作。他时常会和卡莉·桑德斯联系，关心他的女儿吉莉安·格雷森的情况。

冷凯带领着5个瑟伯鲁斯特工乔装混进了格雷森的生日宴会，用致晕弹击倒了格雷森，杀死了他的阿莎丽情人丽赛尔（Liselle），没有留下丝毫痕迹。

格雷森在被击倒前的几秒钟快速删除了他电脑上的所有信息，并将早已准备好的紧急信件发送给了卡莉，其中包括他所知道的关于瑟伯鲁斯的一切。卡莉知道格雷森已经被瑟伯鲁斯抓获，但此时她也不知道可以向谁寻求帮助，眼下，就只有老朋友安德森了。

安德森和卡莉认为，这种情况下不能向联盟寻求帮助，搞不好联盟内部就有高官是瑟伯鲁斯的卧底。他决定利用自己与突锐大使奥里尼亚的关系，向突锐人寻求协助。

## 残忍实验 THE EXPERIMENT

格雷森醒来的时候，发现自己被牢牢地捆在一座实验台

**45.**被收割者洗脑的肯森博士
**46.**“先驱”的警告
**47.**巴哈克星系的质量中继器被毁
**48.**谢波德需要承担毁灭一个星系的后果










上，而幻影人就站在他的身边。幻影人向他一字一句地讲述着收割者科技对人类会造成什么样的影响，瑟伯鲁斯的研究人员启动了实验设备，一种不明注射物开始注入格雷森的头骨，而幻影人告诉他，从这一刻起，你已经不再是人类了。

再次醒来的格雷森脑中已经开始出现收割者无法理解的低语声，这是被“教化”的前兆，但幻影人知道，他还在抵抗收割者对他精神的控制，而冷凯从他在欧米茄的公寓中找到了大量的红砂毒品，这也许可以用来摧垮他的意志。冷凯制服了格雷森，将液态的红砂注入了他的身体，收割者的控制立刻起作用了。幻影人指示手下3天后处理掉他，否则情况会变得很危险。

不巧的是，突锐突击队很快就赶到了研究站，幻影人被迫穿上战斗服，30年来第一次拿起了枪，如果不是冷凯出手杀死了数名突锐士兵，他的命运还不好预料。冷凯和幻影人逃离了空间站，寄希望于收割者控制下的格雷森的生死。

搜索幸存者的突锐士兵找到了格雷森，却并不知道眼前的这个人已经被收割者控制，格雷森谎称自己被强制进行了红砂的效果实验，突锐人将他带上了穿梭机，然而他们被收割者控制并强化的格雷森悉数杀死。格雷森的心智在消失，他眼睁睁地目睹着自己的躯体犯下累累罪行，却连一丝一毫的挣扎也做不出。

## 追杀 THE HUNT

格雷森的消失，让突锐大使认为他可能是个叛徒。卡莉劝说大使同意她前往空间站再做一次调查。她和安德森在那里找到了大量关于瑟伯鲁斯对收割者科技的研究，以及他们对格雷森所做实验的证据。而幻影人则找到了阿莉亚，要求她协助除掉格雷森，阿莉亚认为格雷森离开欧米茄是对她的背叛，因此派出自己的人登上了空间站，抓住了卡莉和安德森。他们以卡莉作为诱饵，发出求救信号想将格雷森引出来，收割者果然上钩了，但它在格雷森的记忆中找到了关于卡莉的信息，得知了格里斯姆学院，和其中那些学生的异能潜质。经过强化的格雷森面对陷阱却仍然全身而退，随后直接前往了格里斯姆学院。

冷凯目睹了格雷森的逃脱，他知道自己需要卡莉和安德森的帮助。在威逼利诱与谎言之下二人同意与冷凯一起离开欧米茄。在飞行站安德森设计偷走了守卫的电击枪击昏了冷凯，驾着他的穿梭机离开了欧米茄。二人在路上确定了格雷森的下一个落脚点：就是格里斯姆学院。

格雷森骗过了格里斯姆学院的门卫混了进去，绕过了安检并杀死守卫，开始向收割者舰队发送关于格里斯姆学院的情报，而卡莉与安德森也赶到了学院，卡莉去撤离学生，而安德森前往实验室。冷凯挣脱了束缚，劝说一个毫不知情的学生尼克·多纳修（Nick Donahue）帮助他。

在直接面对格雷森的战斗中，安德森和尼克都身受重伤，但在包括冷凯在内的多方围攻下，格雷森被收割者控制的躯体还是倒下了。身为一名军人，安德森选择了抓捕冷凯，但尼克的重伤使他无暇顾及，让冷凯拖着一条伤腿逃离了格里斯姆学院。

安德森决定对格雷森的遗骸进行研究，邀请卡莉加入这支研究队伍。而幻影人则失去了从格雷森的实验中所获取的针对收割者的宝贵经验。但他知道，收割者迟早会来，也许越多的人开始研究它们，对人类就越有好处。

*以上剧情据官方小说《质量效应——天罚》（Mass Effect: Retribution），Del Rey Books，2010年7月27日。*

## 裁决 INQUISITION

神堡安全局的贝利上尉受乌迪纳议长之命调查突锐外交官执行长帕林（Executor Pallin）颠覆神堡议会的意图。前往事发地的贝利发现两名安全局警官死于非命，手中握着显示有帕林头像的数据盘。贝利质问帕林究竟有何意图，对方却告诉他乌迪纳不能信任。贝利在搏斗中击毙持枪拒捕的帕林，但对帕林为何如此迟疑和动作缓慢表示怀疑。乌迪纳大使将一切归于他的负罪心理，将贝利晋升为中校，掌管神堡安全局的事务，这也意味着他很可能再也无法回到地球了。

*以上剧情据官方漫画短篇《质量效应——裁决》（Mass Effect: Inquisition），Dark Horse Comics，2010年10月25日，USA Today网站。*

## 欺诈 DECEPTION

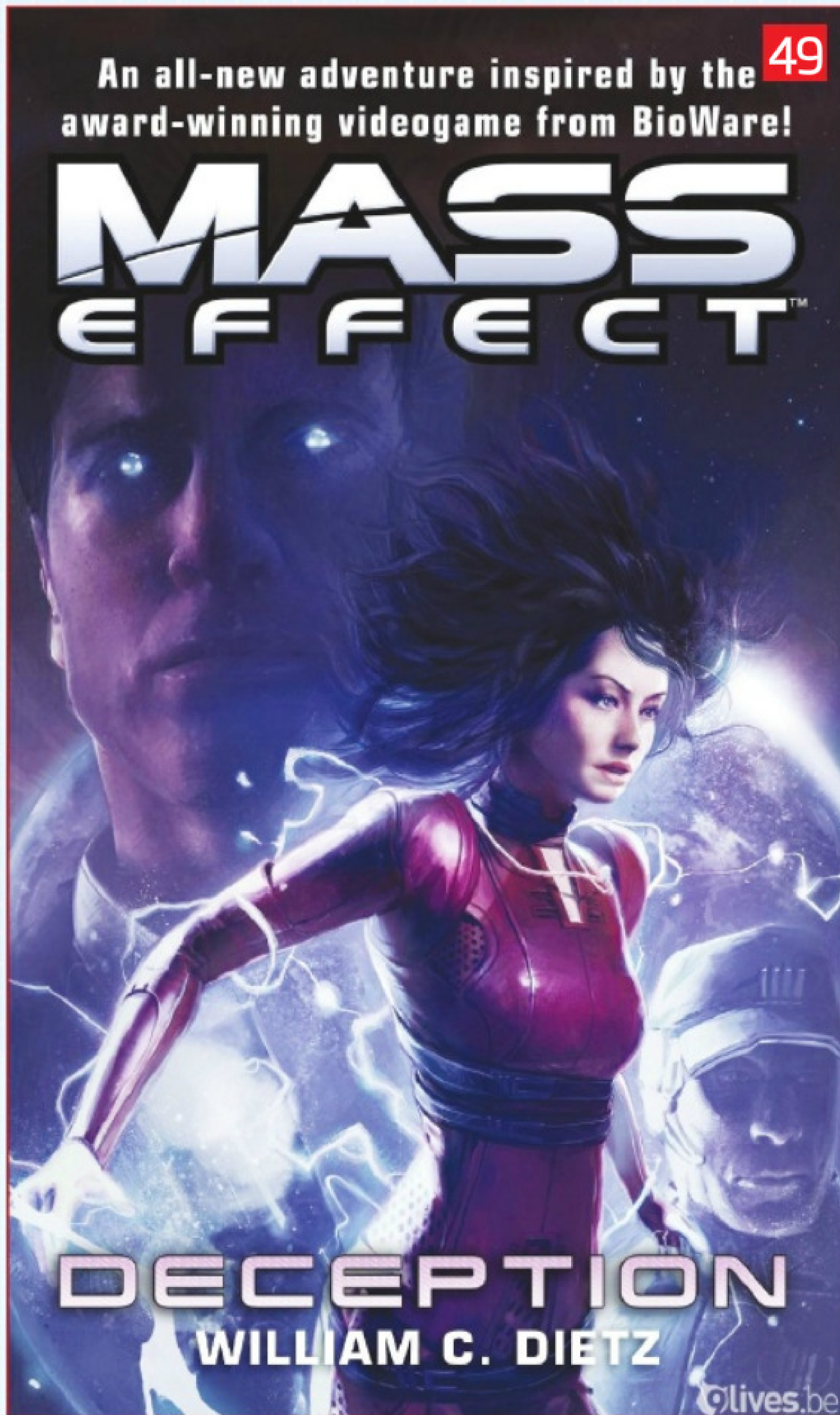
在格雷森对格里斯姆学院的袭击事件之后，当事人安德森、卡莉和尼克接受了神堡议会的质询，但即便看到了格雷森被收割者重重改造的躯体，议会却仍然坚持认为他只是在为瑟伯鲁斯行事，需要安德森和卡莉继续他们的调查。在质询会之后他们发现尼克失踪了，在神堡上异能者聚集的“魔方”（The Cube）体育馆也找不到他。

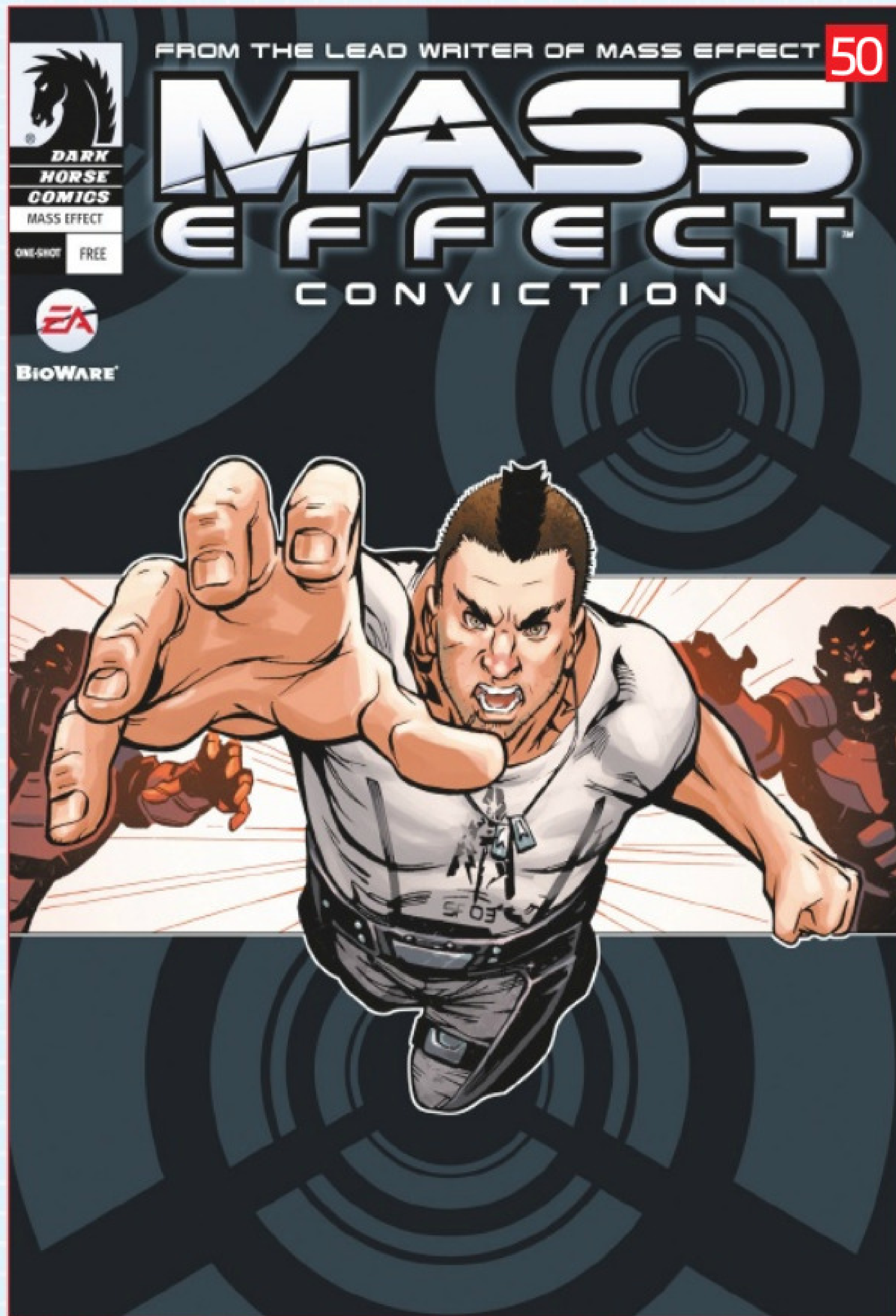
另一边，冷凯潜入了巴塔瑞母星喀山（Khar'Shan），从拍卖场中取走了一项事关幻影人身份的DNA指定攻击生化武器。幻影人要求他偷走格雷森的遗体，并密切监视卡莉和安德森的动向，这两个人现在已经上了瑟伯鲁斯的的不受欢迎名单。

外出寻找新家园的夸瑞飞船艾登那号遭到了巴塔瑞奴隶船喀山之傲号（Glory of Khar'Shan）的袭击，吉莉安·格雷森和亨德尔就在这艘飞船上。吉莉安帮助夸瑞人击退了巴塔瑞人的登舰企图，并且反击登上了喀山之傲号，救出了大量的奴隶，其中就有曾在瑟伯鲁斯研究站上目睹格雷森遭受折磨的哈尔·麦坎（Hal McCann），他告诉吉莉安，关于她父亲死亡真相的情况，在神堡可以找到。

而在神堡，卡莉和安德森收到了尼克的信息，他加入了极端异能者组织“异能地下党”（Biotic Underground），安德森通过神堡安全局的监控摄像头确认了这个消息。

*以上剧情据官方小说《质量效应——欺诈》（Mass Effect: Deception），Del Rey Books，2012年1月31日。需要特别指出的是，小说剧情和细节与“质量效应”系列的基础设定及之前确定的故事情节有非常大的出入，上文为其初版内容，仅供参考。*




**49.**吉莉安要幻影人为他对父亲犯下的罪孽付出代价。说实话，《欺诈》的剧情有相当多站不住脚的地方
**50.**《断罪》引入了3代中的重要角色维加

## 断罪
## CONVICTION

巴哈克星系中继器被毁的“降临”（Arrival）事件之后，整个银河系因谢波德的行为而开始动荡，神堡议会对他的做法表示谴责，乌迪纳议长则在努力对抗着星系联盟的指责，而受害者巴塔瑞联盟要求议会针对这一恐怖行动采取措施。

在欧米茄空间站的酒吧里，联盟士兵詹姆斯·维加（James Vega）与一群巴塔瑞士兵因谢波德的事件发生了肢体冲突，正打得不可开交之际，安德森将军走了进来，带走了维加。他为詹姆斯指定了一个新的任务：登上诺曼底SR-2，看管一名重要的嫌犯：谢波德中校。

以上剧情据官方漫画短篇《质量效应——断罪》（Mass Effect: Conviction），Dark Horse Comics，2011年9月。

## 收割者的归来
## RETURN OF THE REAPERS

星系联盟设立在太阳系外的前哨站开始一个一个的失去联系，远程扫描感应器上开始不断出现巨大的目标正在接近的迹象，联盟军事力量最高指挥官哈克特将军意识到收割者的入侵不可避免，联盟的舰队开始调动。

巴哈克星系事件之后6个月，已经被解除指挥权并软禁在温哥华的谢波德接到了联盟防御理事会的传唤。由于迫在眉睫的收割者入侵威胁，理事会需要听取他对事态的报告，对他毁灭一个中继器以及其所在行星系的指控已经不存在了。就在听证会进行期间，收割者已经突破了月球基地的防御，大规模入侵地球。安德森与谢波德从废墟中杀出血路与诺曼底号会合，但安德森拒绝登舰，要求谢波德驾驶诺曼底号离开地球，向神堡议会寻求帮助，他的中校军衔和对诺曼底号的指挥权也一并恢复。谢波德目睹着一个孩子登上穿梭机却被收割者击落的惨剧，强忍愤怒命令诺曼底号离开地球轨道，在联盟舰队的残骸与收割者大军的包围中飞向深空。

## “考验”
## THE CRUCIBLE

在离开地球之后，谢波德收到了来自哈克特中将的信息，他要求谢波德前往火星的普洛仙遗迹研究站，调查那里失去通讯的原因，并从中获得一些可能帮助他们击败收割者的上古普洛仙情报。

在登陆火星后，谢波德很快发现瑟伯鲁斯袭击了这里。他们进入设施内部，还遇到了在这里进行研究的莉娅拉·提索妮，进一步的调查表明，数周前来到这里的新研究人员伊

娃·库雷（Eva Core，很眼熟是吗）博士是瑟伯鲁斯安插进来的内应，在存放普洛仙遗物的内厅，她盗取了数据并破坏了存储设备，谢波德一路追击，在詹姆斯·维加自杀式穿梭机特技的帮助下阻止了伊娃逃跑的意图，但从瑟伯鲁斯穿梭机中走出的伊娃的真身竟然是一具机械体，她重伤阿什莉之后被谢波德击倒。而此时收割者也出现在了火星的轨道上，谢波德背起阿什莉不省人事的躯体，带着伊娃的残骸登上了诺曼底号。

在莉娅拉的劝说下，谢波德命令诺曼底号前往神堡，只有在这里，才有希望保住阿什莉的性命。而EDI从伊娃的身体中提取出来的数据经过莉娅拉的分析，显示是一座巨大的普洛仙武器装置的设计图，可以用来击败似乎不可战胜的收割者。人类已经决定赌上一把，穷尽星系联盟的所有资源将其建造完成，并将它命名为“考验”（The Crucible）但当初普洛仙人缺少一种名为“催化剂”（The Catalyst）的关键部件，没有来得及建造完毕。神堡议会的各个种族的议员以这件武器效能不明，外加自身难保为由，拒绝了谢波德提出的增援地球的请求。只有突锐议员在谢波德与乌迪纳大使会面期间向谢波德提出，前往突锐母星帕拉文的最大卫星迈纳（Menae），撤出在那里战斗的军族长费多里安（Primarch Fedorian），因为突锐人需要他来组织一次联合突锐人、克洛根人、萨拉瑞人和阿莎丽人的军事峰会，决定这几个种族在面对收割者时的军事策略。

## 星系统合
## UNITING THE GALAXY

突锐母星帕拉文已成一片火海，一旦迈纳星失守，帕拉文将不可避免地全面沦陷。谢波德在前线基地遇到了如今已经官至将军、为突锐军队提供顾问的盖拉斯，随后得知上任军族长费多里安已经战死，新任军族长则是正在另一端指挥作战的阿德里安·维克图斯将军（Adrien Victus）。这位戎马一生的老将尽管不愿意接受离开前线去参与政治纷争的事实，但在谢波德的劝说下，他同意登上诺曼底号，组织这次军事峰会。

在诺曼底号的会议室进行的初步磋商很快陷入了僵局：突锐人同意协助地球，但前提是克洛根人需要帮助他们进行母星的防御；而克洛根人代表厄德诺特部族领袖雷克斯提出的协助突锐人的条件更加苛刻：治愈困扰他们近1500年的基因噬体，这对萨拉瑞人来说是不可接受的，并且在此前，阿莎丽人因为各种各样的政治和军事原因退出了这次峰会。

谢波德来到萨拉瑞母星瑟凯什（Sur'Kesh）的特勤组（Salarian Task Group）基地，他们将一名免疫基因噬体的完美克洛根女性留在这里进行研究，而为雷克斯提供这一情报的不是别人，正是前STG成员莫丁·索勒斯。

在谢波德正准备带着克洛根女性离开时，基地遭遇了瑟伯鲁斯的袭击，谢波德率队配合STG击退了瑟伯鲁斯的进攻，成功的将克洛根女性撤出。事情在向好的一面发展。

现在有了被莫丁取名“夏娃”（Eve）的克洛根女性的完美基因，基因噬体解药的制造和散布工作可以开始了。但萨拉瑞议员却向谢波德提出了一个条件：破坏基因噬体解药的部署。STG早已预见到谢波德今日要采取的解药散布手段，在很多年前就对其进行了破坏，如果谢波德能保守这个秘密并阻止莫丁完成解药，就能换来萨拉瑞舰队的支持。

谢波德在克洛根母星图岑卡上救出了维克图斯的儿子，但他随即在解除克洛根叛乱期间突锐人埋放的巨型炸弹时牺牲，这也避免了突锐与克洛根人之间本来就紧张的外交关系和同盟进一步破裂。在一切准备妥当之后，谢波德根据莫丁设计的方案，前往图岑卡上的“帷幕”（The Shroud）尖塔设施，通过它将基因噬体的解药散播入图岑卡的大气层，只是问题在于，“帷幕”目前被一个收割者所占据，用来毒害图岑卡的大气。

在途中，夏娃看出了谢波德的心事，他将萨拉瑞议员与他的交易和盘托出。谢波德召唤出沙地虫之母卡尔洛斯，摧毁了守卫着“帷幕”的收割者，但两个庞然大物的搏斗却损坏了“帷幕”的稳定性。尽管莫丁已经知晓STG对“帷幕”的破坏，但他仍然坚持孤身前往尖塔顶端，因为他知道，基因噬体的存在与他在STG服役期间的工作脱不开关系，他对克洛根人如今的悲惨状况负有不可推卸的责任，也许整个银河系中，没有人比他更适合承担结束基因噬体的使命了。谢波德目送电梯升上了已经开始爆炸燃烧的“帷幕”的顶层，莫丁完成了解药的散布，正在欣慰之际，一声巨大的爆炸摧毁了“帷幕”顶端的控制室。

现在没有了基因噬体的羁绊，克洛根人又恢复了正常的人口增长率，他们将派出部队增援突锐人的母星防御力量，而突锐人也可以将舰队投入到地球的防御中了。唯一不高兴的只有萨拉瑞人，对结果极为失望的萨拉瑞议员要求谢波德前往神堡与他会面。

## 政变
## THE COUP

抵达神堡的诺曼底号竟然没有收到进港指挥员的许可，通信频道里一片沉寂。谢波德接到了因重病正在神堡疗养的塞恩·克里奥斯的消息：瑟伯鲁斯对神堡发起了进攻。诺曼底号的穿梭机强行在神堡安全局总部附近降落，谢波德的队伍救出在战斗中受伤的贝利中校，他从安全局的情报网络上



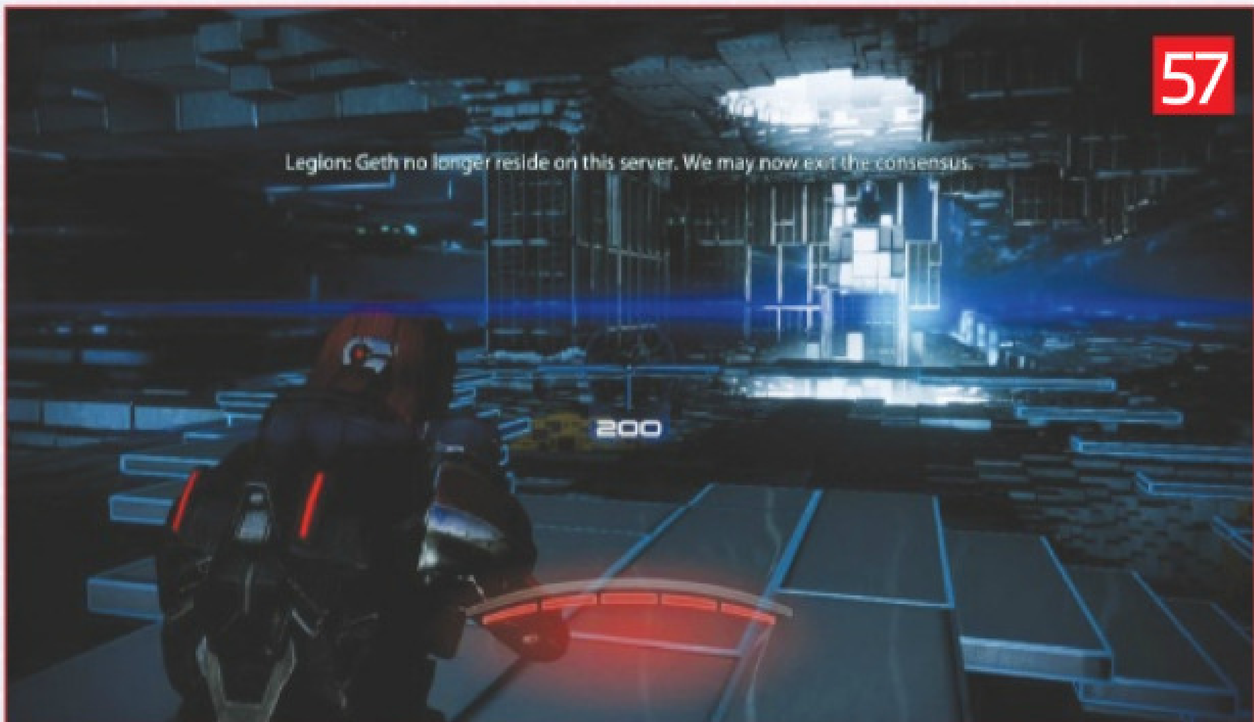


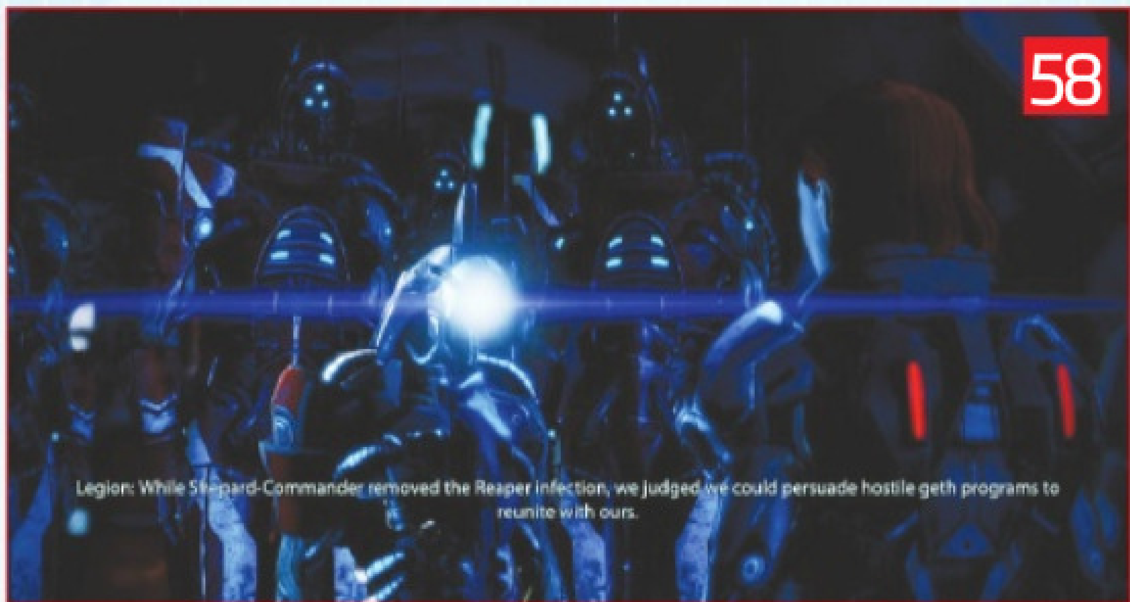
51.普洛仙人从来没有完成的超级武器
52.扑向收割者的巨型沙虫
53.莫丁救赎自我的最后一战












**54.**瑟伯鲁斯头号刺客冷凯
**55.**和冷凯的战斗是一场持久战
**56.**塞恩在挚友和爱子身边离世
**57.**谢波德进入盖斯网络清除收割者代码污染的任务非常有趣
**58.**被解除了收割者控制的盖斯甚至帮助谢波德战斗
**59.**夸瑞人数百年的流亡终于要结束了

得知萨拉瑞议员躲藏在了执行长的办公区，似乎要对乌迪纳议长提出指控。

谢波德在办公区发现了躲藏起来的萨拉瑞议员，冷凯突然出现在他的身后，及时出现的塞恩挡住了他，但在搏斗中身体已经老化的德雷尔刺客被冷凯利剑刺穿，他跳上一辆飞车逃脱，而贝利中校为谢波德提供的警车在半途中被冷凯破坏，坠落在观光台商业区。谢波德和他的队伍从观光台一路前进，目的地则是沙尔玛广场，乌迪纳议长正在将议会转移到那里，冷凯很可能正在朝那里赶去。

在贝利中校的帮助下，谢波德的电梯赶在瑟伯鲁斯刺客之前赶到广场，却被如今已经康复并晋升为神堡幽魂特工的阿什莉挡住。谢波德向她和议会揭露了乌迪纳串通瑟伯鲁斯意图绞杀现任议会的阴谋，狗急跳墙的乌迪纳妄图打开身后的屏蔽门放任瑟伯鲁斯将广场包围，谢波德掏枪将他击毙。

冷凯向幻影人汇报了暗杀行动的失败，证实了乌迪纳的阴谋以及瑟伯鲁斯的计划。重伤的塞恩因身患科普拉综合征（Kepral's Syndrome）外加失血过多在谢波德与其子科亚特（Kolyat Krios）的祈祷中平静离世。政变发生之后阿莎丽人也重新回到议会，向地球派出了增援舰队，而萨拉瑞人则为了感谢谢波德救下议员，抛弃了对治愈基因噬体的成见。

## 盖斯战争的落幕
## END OF THE GETH WAR

议会种族的联合已经完成，而遥远的“英仙座面纱”（Perseus Veil）之外，夸瑞人发起了对盖斯的全面战争，想要夺回失落已久的母星拉诺克（Rannoch）。如果帮助他们重返家园，夸瑞人无与伦比的工程学实力和星系中规模最庞大的舰队将为“考验”的建造和地球的防卫带来巨大的帮助。

在与夸瑞将军的会面中，谢波德见到了如今已经成为一名将军的塔莉。夸瑞人的舰队已经在拉诺克附近与盖斯舰队展开了交火，而为求自保的盖斯投向了收割者的阵营，收割者的AI强化使得盖斯当前的战斗力超越了夸瑞人，如果能够摧毁盖斯舰队中向外发出收割者强化信号的无畏舰，夸瑞人将在太空战中取得优势。

谢波德利用诺曼底号的隐形能力接近并登上了盖斯无畏舰，进入了中心控制室，但强化过的盖斯计算机系统从内部锁死了塔莉关闭信号传输的意图，他们决定穿过主炮的能量







**60.**普洛仙人也并不知晓“催化剂”的真面目
**61.**谢波德斩杀冷凯的瞬间

管道进入无畏舰的能量核心，从那里切断战舰的能源。在动力舱里，谢波德惊奇地发现，被收割者奴役用于向外放大传输强化信号的不是别人，正是他的盖斯战友：军团。它帮助谢波德关闭了无畏舰的动力核心，而夸瑞舰队竟然不顾谢波德等人还在舰上的事实，向失去动力的无畏舰全面开火。在混乱中军团启动了一架盖斯战机，谢波德和塔莉搭乘着它赶在无畏舰被彻底摧毁前逃出升天。

军团帮助谢波德进入了盖斯位于拉诺克上的战机基地，它让谢波德通过数据网络进入了盖斯的AI思维聚合体（Consensus），谢波德毁掉了盖斯战斗机集群中的收割者代码，并在其中了解了盖斯的起源以及他们与夸瑞人纷争的历史，似乎正是军团第一个拿起武器反抗夸瑞人对盖斯的镇压，说它是盖斯中的革命元老恐怕并不过分。

另外，谢波德解救出了在盖斯无畏舰一战中被击落的夸瑞平民舰队指挥官科里斯，他的回归稳定了平民舰队的军心，加上盖斯战斗机群的丧失战斗力，夸瑞人在夺回家园的最终战斗中将获得先手优势。

只要毁掉控制着整个盖斯的收割者基地，这场全面战争就结束了，他们将利用激光标定装置绕过收割者设置的电磁干扰，让诺曼底号将基地摧毁。但战舰的轰炸火光过后，从地下升起的却根本不是什么收割者的控制装置，而是一个活的收割者！谢波德决定将激光标定装置与夸瑞舰队的目标识别系统联通，他在地面上与收割者正面交锋，在太空舰队的几轮齐射后，高达160米的巨型收割者倒在了地上。

纷争却没有结束，军团请求谢波德，是否可以将收割者的强化代码上传到盖斯的集合体中，使他们能真正地进化为智能生物，但这意味着轨道上与盖斯舰队交火的移民舰队面临危险，谢波德劝说奎利舰队停止了对盖斯舰队的攻击，奇迹般地达成了两个水火不容的种族之间的和平共处，军团将它从盖斯创世起发展积累下来的运算能力全部贡献了出来，使盖斯成为了真正意义上的智能体，却在这个过程中牺牲了自己。在消逝前的一刻，它终于第一次不再以“我们”自称，获得了完全属于自己的个体意识，尽管只有短短的一瞬间。

## 催化剂 THE CATALYST

阿莎丽议员向谢波德发出了她无奈的请求，她们的母星塞希亚（Thessia）终于遭到收割者的全面入侵，事已至此，有些秘密不能再隐瞒下去了，塞希亚上的圣地阿萨美神殿（Athame）中埋藏着阿莎丽人保存已久的古迹，那个外人不能擅入的地方可能会为谢波德提供“催化剂”的线索。

谢波德来到已经满目疮痍的塞希亚，进入了阿萨美神殿。神殿正中的雕像实际上是一个机关，其下竟然埋藏着一个普洛仙信标，其中出现的普洛仙VI“世仇”（Vendetta）揭示了一个古老的秘密：阿莎丽人实际上是研究了普洛仙人留下的科技成果，才如此快地进化到了目前的科技水平，成为第一个具有星系航行能力的种族，阿莎丽高层数千年来一直努力隐藏着这个秘密，但在收割者的入侵面前，这样一个秘密已经没有存在的意义了。

但冷凯的出现意味着瑟伯鲁斯也知道了它的存在，幻影人的影像告诉谢波德，这个普洛仙信标将帮助他控制收割者，而冷凯在战斗机的掩护下击败了谢波德，夺走了普洛仙信标扬长而去。

## 瑟伯鲁斯的覆灭 THE CERBERUS' DEMISE

但塞希亚上的遭遇并不是完全失败的，谢波德的助手，萨曼莎·特雷诺成功追踪到了冷凯的行动路线，他的信号消失在了一个谢波德很熟悉的地方：“地平线”殖民地。

而同时，前瑟伯鲁斯高级特工米兰达·洛森一直在担心她妹妹奥里亚娜的安危。尽管谢波德在他们共事期间曾经帮助她从她们的父亲亨利·洛森（Henry Lawson）手中救出过奥里亚娜，但米兰达现在认为，父亲最终还是找到了奥里亚娜，最重要的是，亨利现在很可能在为幻影人工作，这又使得整个事件平添了一层风险，现在米兰达对妹妹的寻找，也将目标集中到了“地平线”上的“庇护所”居住区。

抵达“庇护所”的谢波德一行发现了瑟伯鲁斯的踪迹，但奇怪的是他们正在撤离。进入设施之后，真相让他们震惊了：这里并不是什么难民的“庇护所”，而是瑟伯鲁斯实验收割者“教化”和魂尸改造的罪恶工厂。掌管这里研究的，正是亨利·洛森。冷凯来到这里，则是为了取回亨利的收割者科技研究数据。在工厂深处，谢波德找到了在与冷凯的搏斗中受伤的米兰达，而亨利残忍地劫持了自己的小女儿，以此要挟长女放他离开，谢波德劝说亨利放开奥里亚娜，毕竟他们之间没有什么过节，亨利果然言听计从，但愤怒的米兰

达趁此机会用一道异能冲击波将亨利打下平台坠落身亡。这次冷凯没有逃得太彻底，米兰达搏斗中在他身上安放了追踪装置，而这个追踪装置终于帮助谢波德和星系联盟找到了瑟伯鲁斯的老巢所在：马头星云（Horsehead Nebula）中的克洛诺斯空间站（Cronos Station）。

但对瑟伯鲁斯的总部发起攻击需要调遣联盟舰队配合诺曼底号行动，如此大规模的舰队调动将不可避免地使得已经建造完毕的“考验”被收割者发现，因此这次攻击将吹响人类夺回地球的最终决战的号角。

谢波德在瑟伯鲁斯的总部空间站上遭遇了极为猛烈的抵抗。而他在EDI的帮助下查看到了一些机密数据：拉萨鲁斯计划的背后，以及EDI的起源。而他们在火星上遭遇的伊娃·库雷，也就是EDI如今的身体，正是幻影人在EDI随诺曼底号和谢波德出走之后的新产物。

最后，谢波德终于来到了一个他熟悉的地方：幻影人的密室。杰克·哈伯本人并不在这里，冷凯从他们的背后出现。这次没有战斗机的支援，冷凯倒在了谢波德和战友的猛烈火力之下。他拖着重伤的身体拿起利剑妄图对坐在幻影人椅子上的谢波德发起最后一击，但早已意料到的谢波德回身斩断他的忍者刀，用万用工具的利刃结束了他罪恶的一生，也为塞恩的死报了仇。

EDI对瑟伯鲁斯加密的精通使她成功找到了被冷凯夺走的普洛仙VI“世仇”。“世仇”终于向谢波德揭示了“考验”的最后一块拼图，“催化剂”的真正去向：

**神堡即是“催化剂”。**

与神堡对接之后，“考验”将能够通过神堡的中继器功能释放出强大的能量波，彻底抹除机械生命收割者的存在。但谢波德也同时知道，幻影人已经被“教化”了，他已经将这个秘密告诉了收割者，现在收割者将不惜一切代价阻止银河系的联合大军接近神堡。而安德森的通讯确认了这一点：神堡离开了盘蛇星云（Serpent Nebula），出现在了伦敦的上空，并关闭了5条翅膀将自己封闭了起来。

**最终的决战，一触即发。**

## 终焉之刻
## FINISH THE FIGHT

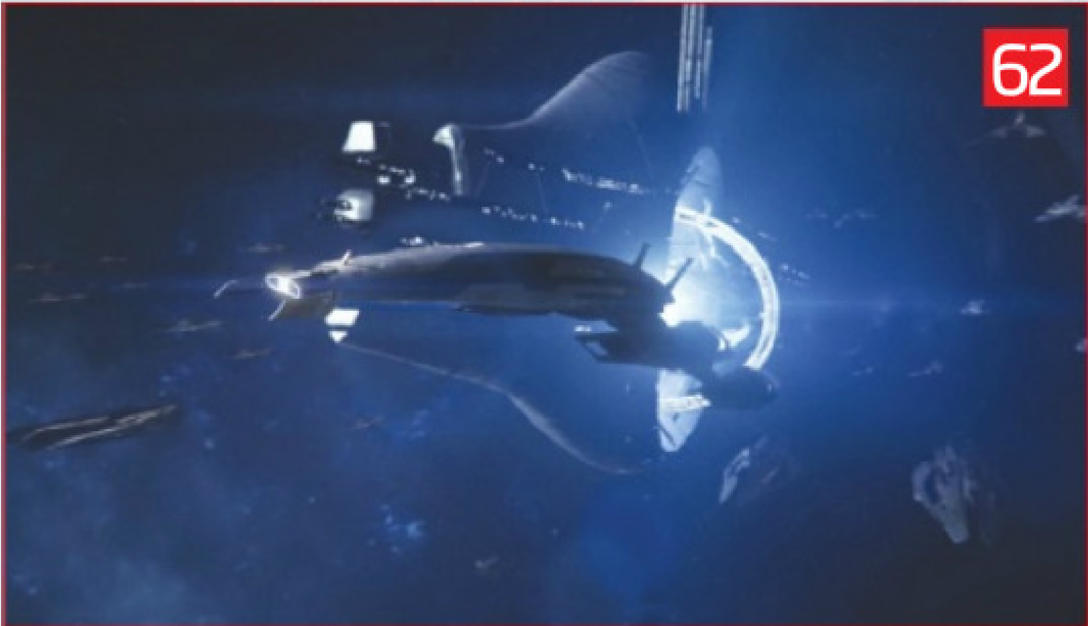
人类、突锐、阿莎丽、萨拉瑞、夸瑞……整个星系间最为强大的舰队从卡戎中继器中浩浩荡荡开向地球。银河系5万年来最大规模的太空战斗在地球轨道上打响了。诺曼底号利用独一无二的隐形系统穿过战场，将谢波德和他的队伍投放到了地球表面，他们需要摧毁收割者安置在伦敦的重型轨道防空火炮，让空降部队能够登陆，向神堡与地球的连接点“管道”（Conduit）发起攻击。

在空降部队建立起的前哨基地，谢波德通过全息影像与他一路走来的战友一一作别，不论是他的朋友、恋人，还是安德森这样的老上司，包括他自己在内，都知道接下来向“管道”发起的冲锋又是一次自杀任务（Suicide Mission），但为了人类和整个银河系更多人的未来，他们必须做出牺牲。

谢波德和集结起来的地面部队穿过收割者建立的死亡无人区，利用突锐人威力巨大的塞尼克斯火箭（Thanix Missile），面对丧心病狂的亡命抵抗，成功摧毁了挡在“管道”外的收割者战舰。就在距离目标只有咫尺之遥的时刻，曾与谢波德鏖战许久的高阶收割者“先驱”降落在了他们面前，谢波德和残余的地面部队向“管道”发起了死亡冲锋，

**62.**大决战
**63.**正在登陆的地面部队
**64.**和萨玛拉这样的勇士告别
**65.**最后的路标







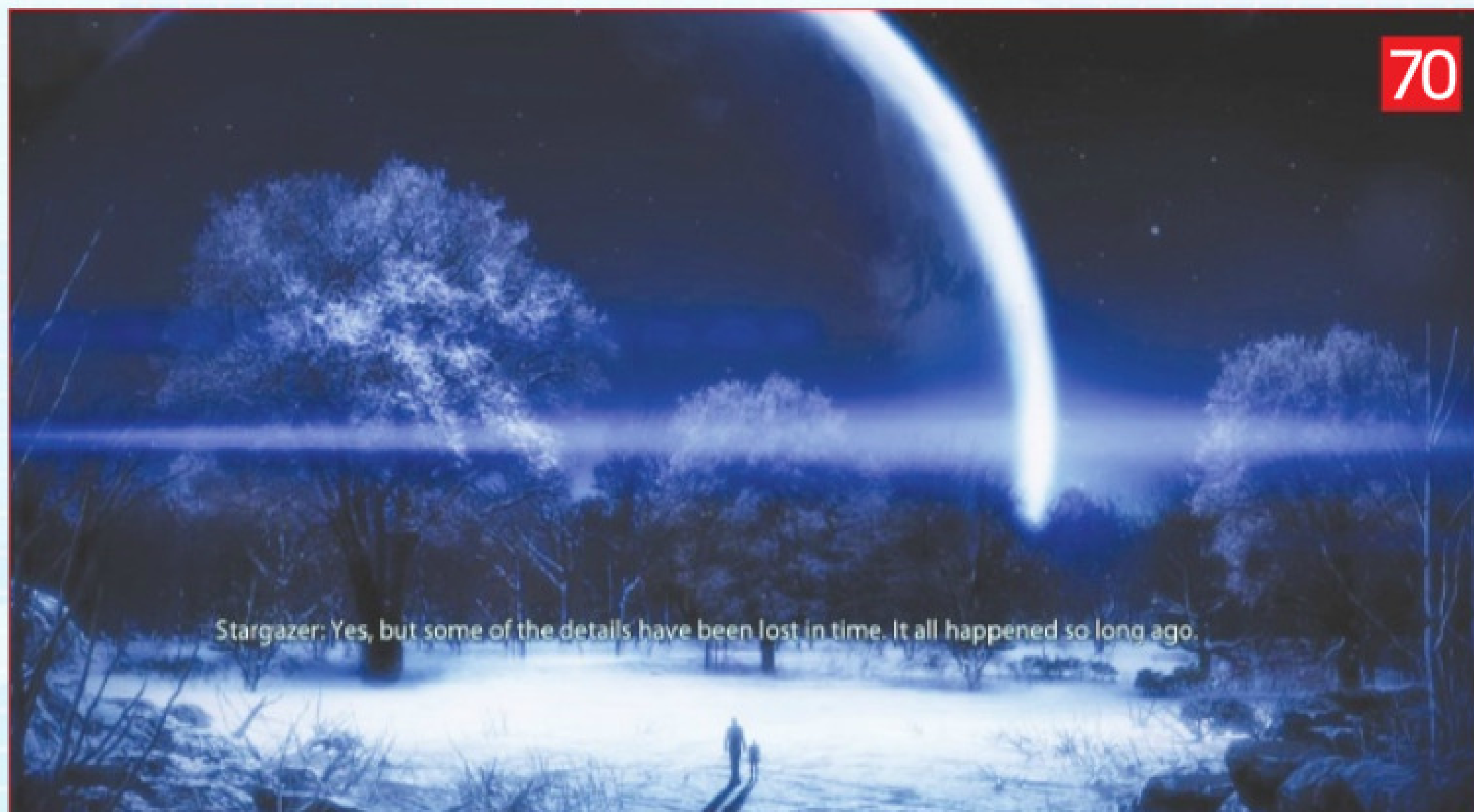











**66.**质量效应时代的终结
**67.**一代枭雄的最后归宿
**68.**它究竟是谁？它的话能信吗？
**69.**新世代的开始
**70.**未来的故事，还将继续

但先驱强大的射线武器将他们悉数消灭，谢波德被直接击中，失去了知觉。

醒来的谢波德发现自己的护甲已经在爆炸中被剥离殆尽，模糊的无线电通讯中听到地面部队全军覆没的消息。他拿起仅剩的一支手枪，拖着重伤的身体缓缓走上了“管道”，传送到了神堡。但他看到的第一个景象，却是昏暗恐怖的通道中遍布的人类残破躯体。安德森也成功地登上了神堡，他先谢波德一步找到了神堡的开启控制台，然后失去了音讯。

谢波德缓缓走上控制平台，看到了他的“老朋友”，前人类雇佣兵杰克·哈伯，已经灭亡的恐怖组织瑟伯鲁斯的领袖，幻影人。此时他的皮肤已经开裂脱落，暴露出下面如魂尸一样的收割者改造结构，他显然早已被控制了。但他仍然坚持认为控制收割者是可行的，而谢波德恰恰为他铺平了道路，他甚至已经获得了收割者控制人类心智的能力，安德森被他控制而没有启动神堡，而谢波德更是受他的意志开枪射中了安德森。

谢波德一再对幻影人的警告，渐渐唤醒了他的自我意志，意识到自己被“教化”所控制，但他已无法主动打破这种洗脑。幻影人掏出手枪，对准自己的太阳穴。纵横星系30余年的人类至上主义者的领袖为自己画上了悲惨的句号。

谢波德成功启动了神堡的翅膀，“考验”通过神堡中心塔与其对接，已经无法支撑的谢波德倒在了平台上，平台载着他缓缓升上了“考验”的对接点，中心塔的顶层。

离开地球时谢波德目睹的那个小男孩出现在了谢波德面前，但这是“催化剂”利用谢波德的内心愧疚制造的幻影。“催化剂”是超出银河系中所有生物想象的存在，神堡只是它的家。它被赋予了一项使命：阻止高度进化的有机生命体创造出无机智能生命，进而阻止二者之间不可避免的冲突和战争，避免有机生命的消亡。它最终决定建立一套壁垒，阻止任何高级文明进化到创造无机生命体的阶段，这就是收割者的来源。收割者每5万年将具有星系航行能力的文明灭绝殆尽，把他们的遗骸和心智用于制造新的收割者。这样，收割者保留了被灭绝的种族的记忆，同时留下原始种族继续进化，保证了有机种族绝对不会被人造无机生命彻底消灭。

“催化剂”告诉谢波德，他现在有3个选择：一、毁灭星系中的所有人造生命，包括收割者、盖斯、AI等等；二、像幻影人那样控制收割者，成为收割者的最高智慧；三、将他自己混合了人造器官的身体分解，进入“考验”发射的能量波，使得有机和人造生命完成结合，彻底打破“催化剂”所说的轮回。

不论谢波德做出什么样的选择，银河系的面貌从此都将发生改变，“考验”中发射的炫目光芒摧毁了遍布银河系的质量中继器，诺曼底号没能躲过冲击波，坠毁在一个未知的星球，谢波德战友们走了出来，落脚在这个全新的世界上。谢波德失去知觉的躯体，静静地躺在伦敦的废墟中……

## 尾声 EPILOGUE

老人和孩子站在雪后洁白的大地上，仰望着远处的星空。星星上究竟有什么呢？有更广袤的世界等待探索？又会发生什么样的故事呢？但现在，还是再聆听一次那个叫谢波德的传奇英雄拯救银河系的勇敢传说吧…… P



以善于制作武侠题材单机和网络游戏闻名的西山居工作室曾经带来“剑网”和《剑侠世界》等比较成功的网游作品，如今有大量西山居成员加盟的心游科技推出了堪称“剑侠世界2”的《逍遥江湖》。

# 网游评测：逍遥江湖

| 游戏名称：逍遥江湖 | 官方网站：http://xy.ixinyou.com/ |
| --- | --- |
| 游戏类型：MMRPG | 当前状况：封闭测试 |
| 开发公司：心游科技 | 运营公司：心游科技 |
| 总体印象 | |
| 优点：<br>● 画面达到2D游戏极致<br>● 剧情表现方式较为独特<br>● 带有评分的副本系统 | 缺点：<br>● 人物动作有待改进 |
| 推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐） | |


游戏登录界面


游戏开始的幻境，完成任务后发现只是一场梦


PK的主要场景——伏羲台


华丽的襄阳王府，可以买回来作为自宅


激烈的秘境战斗

成立于去年4月的心游科技因为吸引到了李开复博士创新工场的投资而受到关注，一年以后，心游科技终于带着他们的第一款产品《逍遥江湖》亮相了。对于这款游戏，李开复的看好是一方面，另外一方面源自于这是一款比较原汁原味的西山居制作——如果你对金山旗下2D网游时代的众多产品不陌生，那么肯定会联想起那些标志性的符号，从画风、音乐、门派和战斗系统，无不渗透着属于金山产品的一种固有风格。随着原金山COO湛振阳离职创业，建立了心游科技，这些特色也体现到了《逍遥江湖》这款产品中来。由于获得创新工场与金山西山居联合投资，游戏的制作团队大多是前西山居的原班人马，不少核心骨干曾是“剑侠”系列研发主力人员。包括前西山居美术总监、《剑侠世界》产品制作人和执行主策划、《剑侠情缘网络版叁》客户端主程和服务端主程、西山居产品中心的负责人等。

甫一进入《逍遥江湖》，玩家出现在一幅漂浮在云中的长卷上，开始新手村之旅。漂亮的2D画面的确令人想起金山以往的作品，画面效果上达到了当前的先进水平，最高支持1440×900的分辨率，可以让一些显示器在全屏模式下游戏。

游戏的主要玩法仍旧继承《剑侠世界》。玩家建立人物进入游戏世界，10级以后可以加入门派，共有昆仑、武当、唐门、丐帮、峨嵋、天王、少林、逍遥派、华山派和桃花岛10个选择。修炼中主要通过任务来升级，包括新手任务、传记任务、门派任务、剧情秘境等，种类较多。主线任务中的“动态电影模式”是官方宣传里比较看重的一点，它会在游戏任务交待时用全屏漫画描绘剧情，算是一个比较新颖的表现方式。游戏早期以练级为主，到中后期可以体验日常任务、副本、PK、国战等同类网游中必不可少的内容。

游戏在上手方面堪称便捷。比如极品装备可以靠生活技能做出来，而且游戏里设计的武器、防具、首饰、工艺、公共5项技能没有学习数目的限制，通过任务可以全部学到。还比如，相比《剑侠世界》，本作里的十大门派做了不少调整和精简，从技能和操作上应该是减少了复杂程度，更突出它们的特点——昆仑派的高爆发伤害、唐门的远程群攻等都能比较明显地体现出特色和实用价值。应该说熟悉《剑侠世界》的玩家不会感到陌生，初接触武侠网游的新手也不至于感受到无从下手。

副本方面，目前曝光的一个可玩副本是59级的秘境。《逍遥江湖》的秘境副本分为普通、随机、闯关等多种形式，玩家也可以根据系统提示体验这些不同玩法。比如普通秘境，第一次会有一帮NPC带着玩家轻松过关；随机和闯关则考验玩家团队与个人的发挥。秘境完全靠数字排列生成地图、难度以及奖励，随机性带来了新鲜感。秘境闯关结束后，系统会根据玩家的闯关时间、战斗表现等指标给出通关战绩和总评分，并据此赢得奖励。这个设计更加考虑到了团队配合，是个不错的细节创新。

《逍遥江湖》推出的几大游戏特色中，家园系统以前在《剑侠世界》里面提出过，但没有实现。现在主城里面的王府和豪宅是可以买卖的。在早前的心游举办的试玩会上，参与者们已经能够在这些华丽的场景中参观。这些房产占据着地图上的实际空间，所以说是限量的，相信以后在游戏正式上线时会成为玩家身份的象征。

总的来看，《逍遥江湖》是一款中规中矩的2D武侠网游，玩法上涵盖了目前2D网游所有可以借鉴的内容，由于封测的缘故，目前游戏的一些玩法尚未开放。

这款著名的山寨版“怪物猎人”终于开始公测，是骡子是马，总算能拉出来遛遛了。

# 网游评测：猎刃

| 游戏名称：猎刃 | 官方网站：http://lieren.dawawa.com/ |
|---|---|
| 游戏类型：MOARPG | 当前状况：开放测试 |
| 开发公司：中娱在线 | 运营公司：中娱在线 |
| 总体印象 | |
| 优点：<br>● 动作判定优秀<br>● 画面细腻 | 缺点：<br>● 游戏模式比较单一 |
| 推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐） | |



与《怪物猎人》极为相似的画面风格和游戏方式是当初玩家质疑这款游戏的主要原因。如今经过这两年的完善，在画面风格上，《猎刃》的“山寨”气息已经没那么浓厚了。在画面上，游戏人设精致细腻，略带一点卡通风格，并着重表现了夸张的武器和装备。因为游戏并没有大型的场景地图，因此在环境更加细腻一些，平心而论，《猎刃》的画面在国产网游里算很不错的了，而更难能可贵的是，玩家的人物动作自然，对跑动惯性的处理让人觉得非常舒适，这一点尤为让人满意。

如何用键鼠在表现丰富动作要素的同时，还不会让人觉得操作繁琐，是一款动作网游的基本素质。《猎刃》给出了一个满意的答案，玩家用空格、Shift和一些键盘左半区域的常用按键就能实现流畅的战斗。但人物移动速度较慢，也缺乏相应的突进技能，爽快感略有不足。

虽然《猎刃》被公认为《怪物猎人》的翻版，但它在游戏模式上，其实更像《第九大陆》这样的动作网游。玩家可以活动的范围并不大，基本就是接到任务直奔副本，目标简单直接。根据怪物种类的不同，玩家需要选择不同的战斗策略，在躲避怪物攻击的同时尽可能的造成伤害，而不是一味的枯燥砍杀。不过游戏没有提供其它玩法，一段时间后难免会让人感到枯燥。对此，《猎刃》采用了很多国产网游惯用的调剂，比如每隔几分钟送你一个礼包，还有大大小小的活动，但这种功利性明显的设定能否留住挑剔的玩家，就得靠时间来验证了。

《圣境传说》可称得上是《仙境传说》的精神续作。游戏画面清新可爱，游戏职业丰富且具有高度的自由性，或许可以唤起我们对《仙境传说》的美好记忆。

# 网游评测：圣境传说

| 游戏名称：圣境传说 | 官方网站：http://fn.kunlun.com/ |
|---|---|
| 游戏类型：MMORPG | 当前状况：开放测试 |
| 开发公司：传奇网络 | 运营公司：昆仑万维 |
| 总体印象 | |
| 优点：<br>● 画面亮丽<br>● 打击感出色 | 缺点：<br>● UI和字体不够美观 |
| 推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐） | |



本作的画面为卡通渲染，画面效果较为出色，贴图细腻，各种特效与画面主题十分贴切，如同一部清新的动画片。只是游戏UI及系统字体实在难以让人满意。经常玩台服游戏的玩家应该知道，在很多台服游戏中，开发商或代理商对字体和UI都不是很重视，表现在这款游戏里，就是UI和字体不够美观。但说到底还是个态度问题，为了照顾到不同地区玩家的喜好，这点诚意还是得有的。

在克服了界面带来的不适之后，游戏的种种特色便展现在你面前。比如玩家理论上可以同时练完游戏中的所有职业，职业间的转化也非常方便，这一点上大大增加了游戏给玩家的新鲜感。而通用技能和职业特殊技能的区分，又给玩家带来多种多样的游戏体验——由人物等级决定通用技能，由职业等级决定特殊技能，因此技能有着无穷的组合，再加上游戏的执照系统和血统设定，更让玩家的个性得到进一步发挥。仅在职业系统上，本作已经比绝大多数游戏要好了。

除此以外，部位破坏系统也让人眼前一亮，游戏提供了穿刺、斩击、元素等多达9种物理和魔法属性，当你对稀有怪物的弱点进行相应的属性攻击时，怪物就会有不同的表现，比如突然跪倒在地，有时候怪物坚硬的外壳也会因为你的锤击而碎裂。部位破坏后的奖励更是诱人，还能触发隐藏的掉落物品，给战斗增加了很多挑战和不确定性。

最后值得一提的是，防具不会因为名称和属性的不同而改变造型，当玩家的职业达到一定级别时，便可以切换另一套装备造型。虽然在平衡性上有待商榷，但制作组的创意是值得称赞的。



# 灭世之战

说起MMORTS，那可真是一言难尽。现在单机RTS日渐式微，厂商试图用网游拯救这个类型，但《英雄连Online》的失败给所有人泼了一头冷水。难道RTS网游只能寄希望于社交页游么？《灭世之战》用自己的行动说：“不”。

■上海 暴雪神焰

我们知道，远在《传奇》肆虐的那个年代，就有来自韩国的《破碎银河系》和《NOVA1942机甲战神》打着MMORTS的口号高调进入玩家的视野。只可惜限于当时的网络环境，它们基本就是昙花一现后就被无情地淹没在MMORPG的狂潮中。不过当下互联网的发展早已今非昔比，再加上近年来玩家也开始对传统MMORPG所主张的“打怪升级”流心生厌倦，有了这样的大背景做映衬，重启征程的MMORTS便显得分外讨喜，而众多已出或将出的MMORTS作品中，又数《灭世之战》（End of Nations）的风头最为抢眼。

## 第三次世界大战

《灭世之战》（End of Nations）由Petroglyph Games（不熟悉？其实就是当年Westwood的前朝遗老所成立的公司啦）制作。游戏的背景舞台被设在近未来的地球：席卷整个世界的经济崩溃灾厄使得各国政府纷纷因失去公信力而解体，一个空前强大的超级组织“世界秩序会”（The Order of Nations）趁机崛起，自封为人类的新领导者，并依托其蛮横武力在全球强制推行铁腕独裁政策。这直接引发了它同另外两大独立军事武装组织——“暗影革命”（The Shadow Revolution）和“解放先锋”（The Liberation Front）的殊死战争……

## 征服全球之旅

大致来讲，《灭世之战》的设计理念同《命令与征服4》很像（毕竟人家以前就是靠做《命令与征服》发家的）。由于“世界秩序会”在游戏中仅会扮演PvE模式下的AI敌人，玩家登录游戏后，可从“暗影革命”和“解放先锋”中选择一方作为自己的阵营，然后为自己指定一名战地指挥官。指挥官被分为不同的职能类型，他们或精通快速打击战术，或擅长给部队带来各种Buff加成，并一一对应迥异的成套可选兵种、部队科技以及战术辅助技能。

截止目前，已知的指挥官类型包括：“暗影革命”的“闪灵”（Wraith），麾下皆为快速移动兵种；“暗影革命”的“幽魂”（Phantom），部队具备主动光学迷彩和雷达干扰技术，精通对敌人发动奇袭；“解放先锋”的“斯巴达”（Spartan），主力均由重型单位构成；“解放先锋”的“爱国者”（Partriot），为友军提供各种实时援助是其拿手好戏——还记得本作是款讲究多人协作的“MMO”么，“战法牧”的璀璨光芒在这里得到了最淋漓尽致的绽放。

另需要特别指出，游戏里的每场战斗结束后，玩家的指挥官均会获得一定经验值，它可被用作解锁指挥官自身具备

的战术辅助技能，以及新的兵种和部队科技，你可以藉此来自定义指挥官的成长路线，让其更好的符合你的战斗风格。

接下来，玩家需要从一张全球地图上选择要出征的作战场景（可看做副本或房间），但在正式投入战斗前，玩家还得利用系统给定的定额资源从已解锁的兵种、科技以及战场辅助技能中选取、搭配组合出一支足够强悍的部队——它们将是玩家的初始战力。系统已经默认为玩家准备好了一些预制组合方案，玩家还可以从涂装皮肤、颜色、装备插件等方面入手，对部队的外观与性能做一些基础的DIY调整操作。

之后，玩家便能尽情体验火爆刺激的在线厮杀了。《灭世之战》带有多种对战模式，同时涵盖了PvE和PvP。玩家既能对抗电脑AI控制的“世界秩序会”大军，也能进行一场规模庞大的多人网络对战——《灭世之战》的夺目亮点当属它最多支持26vs26的超大规模混战。不过考虑到服务器负荷和网络流畅度，游戏对单一玩家同一时间内所能拥有的部队总数目之上限做了严格限制，玩家最多仅能操纵20个作战单位——考虑到玩家人数，实际战场的复杂程度要比你想象中高一些。

## 不造兵的RTS

考虑到《英雄连Online》的前车之鉴，在具体的玩法方面，《灭世之战》也专门做了调整以适应“MMO化”的需要。简单来讲，本作并非是一款强调微操的RTS游戏，相反它更侧重考验玩家的全局战略观，实际上，《灭世之战》基本摒弃了传统RTS所必备的资源采集与建造经营元素——游戏中玩家所能拥有的建筑物仅包括主基地和各种防御炮塔，就连部队也几乎全部是以空投的形式进入战场。换句话说，《灭世之战》更像是《冲突世界》《英雄连》和《战争黎明Ⅱ》的混合体。你可能要问：那玩家的战场经济来源是什么？很简单，在地图上分布着诸多资源采集点，将之占领后玩家就能获得源源不断的资源，用于补充自己的兵力，此外，通过杀敌和完成各种任务目标同样可以获得丰厚的资源奖励。

出于上手度考虑，《灭世之战》采用了最简单直观的“石头、剪刀、布”式兵种克制系统来保证游戏的平衡性。当然制作者还为不同的兵种设计了一些独有的特殊技能以增加战斗的变数。比如有的坦克可进入不可移动的防守模式，此时其伤害输出将显著提升。此外还有形形色色的战术辅助技能，像大范围修复己方装甲部队、释放腐蚀性化学毒剂、召唤空中轰炸甚至是威力惊人的核弹打击等，若运用得当，玩家便可借此一举扭转战场局势。

## 完全免费的网游?

《灭世之战》的亮点还在于它是一款“免费”的MMORTS。换言之，游戏的所有系统与功能向玩家毫无保留地开放，而且还不存在VIP消费道具一说。或许有人不禁要问：“那厂商怎么盈利赚钱？”答案是，Petroglyph Games保留对兵种的部分特色涂装和双倍经验收益功能的收费权——虽说玩家可以访问游戏的全部内容，但前提是玩家的角色等级达到系统指定要求才行，这也间接增大了玩家对游戏的持续参与度。

按照官方的说法，《灭世之战》将会在今年8月推出，届时正式版中还将包含一系列单人战役关卡作系统教程用，饥渴了很久的RTS爱好者们，还等什么呢？







（上左图）不同玩家之间的相互对抗，正是本作的精髓所在
（上中图）对己方单位施加维修类战术辅助技能
（上右图）混乱的战场，是否让你想起了《命令与征服》？
（下左图）火爆豪快的Boss战——挑战敌方的终极作战单位
（下右图）双方围绕着地图上的占领点展开激烈的战斗



# 巫术Online

**《巫术Online》是日本游戏厂商Gamepot为了纪念“巫术”系列30周年而推出的网游版。有这个伟大的系列作为基础，本作将给你无与伦比的地下城探险体验——回归冒险本源。**

■晶合实验室 Oracle

“硬派”这个词在早年的家用机游戏里出现得比较多，比如核心玩家喜闻乐见的世嘉，就以硬派而著称。但在当前这个崇尚“人性化”的时代里，硬派是不受待见的，否则世嘉也不至于沦落到现在这种境地。在休闲玩家比重更大的网游领域，硬派游戏就更少了。大多毫无冒险乐趣，取而代之的是充斥地图的叹号与问号，强迫玩家做无谓的重复劳动。你还没受够这样的网游吗？如果你渴望更多的挑战与刺激，那么来尝试一下《巫术Online》吧。

## 冰冷现实

从人物创建开始，《巫术Online》就显示出与众不同。玩家要确定一个灵魂，然后才是创建角色。在这里，你的ID代表一个灵魂，一个灵魂能绑定3个人物，他们之间可以共享仓库、主线任务和地下城。这种“三位一体”的设定对玩家有着极大的便利，这意味着你换人物不必完全从头再来，万一——

是的，万一你的人物死了，你就能方便地换其它人物了。但作为一款硬派网游，游戏提供给你的人性化设定就到此为止了。你的角色是真的会死的，真正的死亡，冷冰冰如同现实一样，失去这个人物和身上的所有装备。

死亡模式在网游里也不算太稀罕了，之前《神泣》就将这个模式作为一个卖点来宣传，但后来被证明是一个噱头。而《巫术Online》的死亡设定可以让玩家在冒险的时候少一些未经大脑的决定，又不至于掐得太死导致玩家畏首畏尾，在紧张和沮丧之间，找到了一个微妙的平衡。

在游戏里，当你的人物挂掉之后，你会变成灵魂形态，这时要找到“复活雕像”来进行复活。但复活是有成功率的，一旦复活失败，你的人物就会变成灰烬，永久消失。当然游戏也没有做得太绝，起码在初期，复活率基本是100%的。之后可以通过获取怪物灵力，祝福装备、复活道具、捐钱的方式来提高复活率，就是钱没那么好赚罢了……

除了死亡设定，《巫术Online》的一些其它设定也让你直面冷冰冰的现实。比如为了增强真实性，人物HP和MP是不会自动回复的，必须吃东西或回城里的旅馆睡觉。没钱寸步难行，想睡个“100%恢复觉”都得交钱的，现在你知道钱为什么不好赚了吧。旅馆还提供食物，玩家吃了会获得一些Buff，这一系列设定都让游戏里的旅店不再是一个象征或地标，存在感强了不少。关于游戏的真实性，还有一个很有趣的设定，玩家交易的时候，可以在露天直接看到装备的外观，而不必进入玩家商店，大大节省了不必要的操作。

本作的地下城系统和其它游戏游戏有很大不同，地下城可同时容纳最多100名玩家共同进入，就算玩家不组队也能

进入同一地下城。这种感觉是非常微妙的，尤其是当你在地下城弹尽粮绝的时候，偶遇几位队友共同进退是一件代入感极强的事情。但这个设定也意味着在有限的资源和空间里，玩家之间很有可能会短兵相接。同样为了突出真实性，当你干掉别人后，还能搜刮对方身上的物品。这样做的代价就是成为一名罪犯，眼睛发红，具有极强的穿透力。所谓的穿透力，并不是说你可以看得更远了，而是你大老远就能被别人发现，至于别人是敬而远之还是群起而攻之，就要看你的人品了。成为了罪犯，当然可以去符合身份的场所，比如贫民窟……这个区域只为罪犯开放，可以自由PK，还提供黑市让玩家购买特殊装备。当然，自由是相对的，一旦你试图以罪人之身强行进入主城，就会被抓入大牢，如果你执意要冒险，还能实行越狱计划，总之，《巫术Online》的自由度非常高，前提是你有足够的冒险和探索精神。

但并不是所有人都敢于冒险，尤其是面对这样的难度。

## 残酷难度

“巫术”系列的单机版便以难以攻克的地下城为特色，一串串高难度的地下城让不少玩家让而却步，加上阴郁的画面风格，以至于全面继承这一特色的《巫术Online》一度被误传为恐怖网游。从这里我们也可以看出，本作在玩法上着重要让玩家感受到超高难度、极限的紧张感和恐惧感，简单来说，就是冒险的乐趣。

为了达到这种目的，首先就要把玩家置于未知的恐怖中。地下城雾气弥漫，玩家只能看清周围几米的地方。在你第一次进入地下城的时候，手里也不会有任何已知的地图，需要你自己收集地图碎片。这也是游戏为什么最多支持100人共同在地下城冒险，因为地下城非常，非常危险。

由于玩家的MP和HP不会自动恢复，药品稀少，而地下城的怪物数量众多，实力强劲，刷新频繁，还有小Boss来回游走。Solo的话，很容易陷入腹背受敌的危险境地。猛打猛冲是不明智的，你要小心翼翼，规划自己的血量和路线。不仅如此，你还得考虑怎么活着回来，因为传送技能的冷却时间是12小时，你基本上要自己走回到入口。如果贸然深入，你基本上是没法活着出来的，因为身后的怪刷新很快的。而不能活着的话……仔细想想，可怕极了。

除了怪物强力且密集，五花八门的机关也不容小觑。伤血和减益效果也倒罢了，有时候一个机关就能把你秒掉。更“坑爹”的是，很多机关还是宝箱里开出来的。地下城会有各种宝箱，如果你不是盗贼，开宝箱就得拼人品（你有机会用技能来分析宝箱的机关或提高开箱成功率）。你可能会被陷阱影响，但最终拿到了物品，最坏的结果就是被机关直接秒杀。连怪物掉落的宝箱也是如此，尽量找个盗贼一起组队吧，不然每次开箱都是一次提心吊胆的体验。

尽管《巫术Online》的种种设定看起来是如此“坑爹”，若以“人性化”角度来看，简直就是反人类了。但倘若你是一名真正喜欢探险的玩家，自然会从这款游戏里找到无穷的乐趣。而游戏的种种设定，无一不是为了真正的探险而生。有限的恢复能力，强大的怪物，让你深思熟虑，规划好接下来的路线，给自己留好退路，以免永久死亡；机关和陷阱让探险的道路充满了不确定性，鼓励你和别人组队行动；最后，可同时容纳几十名玩家的地下城设定也提供了这样一种可能性——当你孤立无援，身处迷雾，前方未知，归途坎坷，药水所剩无几时，那前方出现的模糊影子，无论是Boss，红眼PK者，还是一队普通的玩家，都会像黑暗中的火花，给你最深的触动。












（上左图）初期的复活概率一般都是100%
（上中图）看到这么亮丽的开场动画，你一定想不到等待你的是一款硬派到可怕的游戏
（上右图）游戏的动作判定也偏向硬派，对玩家操作水平考验较高，加上阴暗的场景风格，难免会让人想起以高难度著称的《黑暗之魂》
（下左图）这低到发指的开箱成功率
（下右图）这样的机关在地下城随处可见



# “火瀑之夜”的背后

我们总说，游戏展会也好，发布会也罢，一来国内就变了味。当然，事实的确如此，声势浩大的《火瀑》发布会也未能幸免。然而从宣传策略来看，这次又不止“变味”这么简单。

■上海 西塞罗

第九城市在失去了《魔兽世界》后，曝光度明显差了很多。九城是靠一款核心产品进入当时中国游戏产业前三甲，很自然的也希望重新有这么一款旗舰产品翻身，这样的旗舰作品有过“很多”，比如《FIFA Online 2》《名将三国》《神仙传》等。这些作品事后被证明都没有《魔兽世界》这样的影响力，不过九城还藏着一个真正的大杀器，那就是《火瀑》（Firefall）。

## 师出名门

《火瀑》师出名门，团队来自于《魔兽世界》60级版本开发团队，还有不少成员曾经开发过《Tribes》——网络FPS的先驱。《火瀑》在中国唯一一次正式试玩，是在2011年的ChinaJoy上，在一片CS风格的游戏中显得与众不同：玩家可以随意在第一人称和第三人称间切换，装备飞行背包。游戏像是《光环》和《军团要塞2》的混合体，有飞行背包，还有各种职业区分。医疗兵可以医疗己方队友，工程师则是战斗力偏弱，但可以制造炮塔的控场型职业。与一般射击网游中小规模组队不同，《火瀑》有非常广阔的野外地图，包括山峦、荒原、森林等等各种地貌，飞行背包是一种标准装备，可以帮助玩家迅速从山谷跃上悬崖，所以地图的自由度也很高，可以媲美《边境之地》这样的沙盘类FPS地图，玩家可以在大地图上飞行，像MMORPG那样采矿，拥有各种主动与被动的技能。

作为一款网络游戏，《火瀑》曾受到不少质疑。游戏的战斗以射击为主，但等级和技能的设定多少会影响到平衡性——《边境之地》就是一个惨痛的教训。超大地图也可能影响玩家的游戏体验，毕竟这不是MMORPG，而是以激烈对抗为主的射击网游，玩家渴望尽快进入战斗。但反过来说，倘若《火瀑》能在保持这些特色的同时，很好地解决上述弊端，潜力是不可估量的。与MMORPG不同，射击类网游的市场还远未饱和。目前有消息声称，暴雪的下一款网游“Titan”也将是一款射击类游戏，如此看来，《火瀑》也算是占了不少先机了。

## 有些脱节的发布会

“火瀑之夜”是九城宣布代理《火瀑》之后，这款游戏的第一次正式亮相，笔者也有幸通过微博获得了参加资格。由于朱骏同时还是申花老板，于是火瀑之夜又是大牌球星阿内尔卡的首次见面会，可以说是集合着球迷和游戏迷的双重盛宴——这两个人群正好也是高度重合的。

在笔者挤进会场的时候，这里早已是人山人海。会场里面颇有游戏的气氛，到处挂着《火瀑》的饰物，大屏幕里不

断循环播放游戏的宣传视频，让我这样的非球迷的游戏迷们好不兴奋，但是等到发布会正式启动，从节目到现场反应，却是球迷的反应一浪高过一浪，笔者就好像是非洲斑马混进了牛羚群中。

虽然主持人时不时地提到《火瀑》，虽然Tony Park等九城高层也纷纷出场，虽然“火瀑之夜”是《火瀑》全球宣传的第一站，但制作方Red 5 Studios却始终无人出现。“火瀑之夜”的主题紧紧围绕申花和阿内尔卡，申花诸位球星出场的时候都伴着口哨声，朱骏家的小萝莉则伴着啧啧称奇声，阿内尔卡出场时更是欢呼一片，至于游戏呢？虽然该活动名为“火瀑之夜”，但大家并不领情，在被问及《火瀑》时，阿内尔卡反复表示自己“并非游戏迷，更需要照顾家里，首要工作是踢球而非宣传游戏”。某游戏媒体记者提问时，也得到了全场球迷恶作剧式的嘘声。最后阿信唱起《北京一夜》，舞者领舞，发布会结束，恐怕现场已经一点游戏的痕迹也不剩了。

## 借鸡生蛋，剑走偏锋

足球是我国的大众运动，游戏虽然也是大众娱乐，却不被主流舆论所接受，如果您在主流媒体上看到“电子游戏”，那八成是和“上瘾”“拯救”之类的字眼联系到一起的。如果大家现在搜索一下“火瀑之夜”，虽然在举办前，官方宣传的游戏内容较多，但在举办后的报道中，大家的注意力则纷纷集中在阿内尔卡和参演的各路明星身上。对《火瀑》，主流媒体一来不感兴趣，二来确实也无内容可说。

虽然从上面的角度来看，会让你觉得“火瀑之夜”有些名不副实，但毕竟“火瀑”之名通过全国的主流媒体，深入到了千家万户之中。“火瀑之夜”是一个标准的一张台子两场戏，虽然看起来是“火瀑”的皮里包着足球的馅，但从实际影响力说，是《火瀑》借了阿内尔卡的光。因为国情原因，我国网游的宣传一向比较低调，游戏要上电视，难乎其难，虽然早期有“魔兽”与“可口可乐”的广告，“传奇2”与“征途”的广告，但随后这些渠道都被一一封杀。自此游戏宣传只能以“偷偷的进村，打枪的不要”这样的方式进入。例如著名的央视“征途公司”广告，打的就是公司而非“产品”的广告；上海电视台由久游网赞助的“舞林大会”系列，也提升了久游社区和旗下游戏的知名度。在宣传成本节节升高的当前，原有的地推、游戏媒体和网页广告已经不能满足游戏公司的需要，于是游戏也开始走入了其他大众媒体，例如地铁中和电影、化妆品并列的页游广告，在视频网站和地铁视频中反复插播的“征途2系列”，都说明了各大厂商都在积极探索新的广告渠道。

如果从这个角度来看，再结合《火瀑》将于2013年在华运营的新闻，九城煞费苦心举办这场“奇怪”的发布会，也就顺理成章了。

朱骏活用了他最得天独厚的优势——身兼九城和申花的老板（申花队球衣的胸前广告也是《火瀑》的），巧妙地利用大牌外援，为自己旗下最大牌的游戏先声夺人。发布会缺少游戏内容也好，发布会内缺少对游戏的关注也好，甚至在媒体和球迷集体“无视”游戏的情况下，他们都必须在发布的那一天将“火瀑”两字牢牢挂在嘴边，印在网页首页和报纸的头条。这场看似“分裂”的发布会，其实是九城精心安排的宣传盛宴，将“火瀑”两字埋进千万玩家的心里。就像一艘正在建设的巨舰，现在第一根龙骨已经埋进《火瀑》庞大宣传计划的船坞里，也许在以后，我们还能继续看到这场发布会的回响和余音。P












（上左图）从“火瀑之夜”的宣传页上也能看到，重点在于阿内尔卡而不是游戏
（上中图）辅助职业在战场中的作用非常大
（上右图）游戏包含大量的PvE内容
（下左图）场景地形多变，玩家可体验立体化战斗
（下右图）载具也是不可或缺的内容

# 和“暗黑”在一起的日子

**当你拿到本期杂志，或许已经玩到了《暗黑破坏神Ⅲ》，如果假设成立，你多半是一名“暗黑迷”。那么，你更不应该忘记当年与“暗黑”有关的点点滴滴。**

■晶合实验室 Oracle

《暗黑破坏神》。

这是一个让人尊敬的名字，尽管它的知名度可能还没后来的《魔兽世界》高，但后者牵扯了太多东西。当我们谈论起“魔兽”时，往往会跟它瞩目的商业成绩联系到一起，与广泛的社会话题联系到一起，与公会、人际、友情、斗争联系到一起。而提起“暗黑”，我们脑海中可能只会浮现出两个词：游戏、好玩。

诞生于2000年的《暗黑破坏神Ⅱ》只会给人这样纯粹的乐趣，来自MF的乐趣。此后无数游戏效仿，但没有一款能在MF上做到这个地步，让人对重复砍杀乐此不疲。第一次见到24号符文，第一次拿到乔丹之石，那真有一种“终于拿到传说中的物品”的感觉（前提是你没用修改器），这种纯粹的惊喜和成就感，也是之后的同类游戏无法提供的。




之所以这样，是因为“暗黑”有着得天独厚的优势——“暴雪出品”。和暴雪的其它游戏一样，“暗黑”有着数量庞大的Fans群，有着历史悠久的Fansite和主题论坛，在这种热烈的游戏气氛下，成就感很容易被放大。“你获得了一个神器”和“你获得了一个大家都在讨论的神器”，在感受上是截然不同的，也会让你更有动力去持续MF，从而形成一个良性循环。而这些历史悠久的“暗黑”网站，其中就包括战网中国。

“战网中国”听起来很有官方气势，但其实是一个如假包换的Fansite。它的创始人韬光晦影正是由于“暗黑2”，才萌生建站念头。作为国内历史最悠久的“暗黑”主题论坛之一，一个优秀的域名是其资质的最好证明。而作为国内最早的一批“暗黑”玩家，韬光晦影也是“暗黑”历史的见证者。这里我们我们无意去展望未来，毕竟新的未来近在眼前，唾手可得。而那一段有关“暗黑”的日子，却越来越模糊，在还没有被新的记忆完全冲淡之前，我们不妨坐下来，温习旧时光。

**Oracle：** *在“暗黑”之前，你还玩过些什么游戏呢？*

**韬光晦影：** 我从“暗黑”的第一款游戏就开始接触了，那是1997年。之前接触的电脑游戏都是单机的，记得当时网络上只有BBS（CFido）网络里面的一些文字MUD游戏，用56kbps的猫来玩。介于文字MUD和“暗黑”之间，还有个叫做《创世纪》的图形在线MUD，随后在1997年的时候，我接触到了“暗黑”。那时的网络不流行，用电话线上网很贵，但我已经接触到了这些东西，并且查到了“暗黑”是有Battle.Net（战网）的。那时候的战网也不要CD-Key，暴雪那时候也没想过版权控制。

**Oracle：** *和同期的游戏比起来，“暗黑”最吸引你的是什么？*

**韬光晦影：** 我玩了BN之后才感觉到网络游戏和单机游戏的巨大差异——人与人的互动。而且这款游戏是即时战斗的，不再像《创世纪》那样采用回合模式。这是个巨大的转变，我相信这个游戏一定会火，而且过去的10年也的确证明了它的伟大。

**Oracle：** *在你的印象中，“暗黑”初代当时的BN是怎样的，周围有朋友和你一起上BN玩么？*

**韬光晦影：** 平心而论，“暗黑”一代是非常不错的，虽然只有16层地狱，但也很好玩了。有了BN，就有了人与人之间的互动，那是个巨大的进步。但正如前面所说，那时基本上没人上网，所以我周围也没人玩“暗黑”的BN（主要和老外一起玩）。我仍然清楚记得我作为一个战士是怎么被一

个法师打死的。我可以用我的ping太差作为借口么？哈哈。

**Oracle：** *“暗黑2”发售的时候，国内网站的游戏资讯还不太发达，也没有这么多主题站，当时你主要是从哪里获取“暗黑2”资料的？*

**韬光晦影：** 是的，虽然我早早就知道“暗黑2”要发售，但国内的奥美电子仍然比国外晚了3个月。我一入手游戏就上了战网，练了一个力战型的圣骑士，但打得很辛苦。然后就想去找人问，先是在西安古城热线和西陆论坛（现在叫西陆社区），但玩的人不多，问不到什么有价值的帮助信息。后来就辗转到了新浪暗黑神坛，才发现这里人气超级旺盛，水量很大，发一个帖子很快就能被冲走。于是就和LRS（老人们，“暗黑”圈子里对老玩家的昵称）一起泡论坛，才慢慢有了不一样的玩法。

**Oracle：** *“暗黑2”的数次版本更新对你和你朋友的游戏经历有无影响呢？*

**韬光晦影：** 个人感觉，1.06版是我最喜欢的，1.09版也是很不错的。1.10版之后，怪物的抗性一下加大到变态的程度，难度加大很多。

**Oracle：** *“暗黑”给你留下最深的印象是什么？*

**韬光晦影：** 站在现在这个时间点上回顾以往，我非常赞叹“暗黑2”的游戏系统，非常庞大且合理，以至于你会发现原来有很多东西都是之前你还不了解的。一句话：就在你快要觉得没有乐趣的时候，却发现你原来根本不知道它还有很多你不清楚的细节和设定。可以毫不夸张地说，现代网游都脱离不了“暗黑”初代和2代的影子。

我希望可以这个总结来表示对Blizzard North的敬意，那是创意，只能被模仿。难怪有人说大作一般都是续集最好，再续就鸡肋了。“暗黑3”应该压力很大吧，哈哈。

**Oracle：** *给我们讲讲Battlecn的历史吧。*

**韬光晦影：** 我自己很喜欢网络，也很喜欢“暗黑”，当年纯属兴趣，经常在各个论坛里面回答大家的提问。后来发现，总是回答同样的问题比较累人，也比较无聊，就萌发了办个小网站的想法。于是我在网易办了一个个人主页，这是2000年的事情吧。在主页上贴出常见问题并回答，还提供一些下载。我自己比较善于搜索网络，又有程序员背景，所以个人主页比较受欢迎。后来由于访问量太大，个人主页经常被网易以流量过大为理由拒绝访问，就又萌发了办虚拟主机的想法，这就是D2CN。

D2CN说到底也只是个个人网站，虚拟主机仍然有流量限制，所以搞得经常超流量被封站，而且虚拟主机不方便搞互动。后来经大米（Blizzardcn.com）上的一个朋友“馒头”的介绍，我认识了另一个做动漫主题论坛的朋友Tony。我们共享一个空间，做了一套论坛，很快引来了很多玩家，以至于论坛整个流量都几乎来自于“暗黑”。在2002年12月8日的一次Hack攻击后，服务商的服务器资料全失，论坛数据全部丢失。经过商量，我们决定干脆抛弃原来的老域名，启用更好的www.battlecn.net域名全新建站。经过这次变化，正式确立了“战网中国”（battlecn.net）在国内“暗黑”玩家中的地位。以至于后来的访问量大到虚拟主机根本无法承担，因此我们在2004年购置了服务器，并在朋友处进行了主机托管，彻底摆脱了网络流量的限制。

**Oracle：** *在“暗黑2”最火的那几年，Battlecn的版主里应该有一些“暗黑”牛人吧，据说有人曾经分别使用死灵法师、刺客、野蛮人，力、敏、体、精四不加，单人从普通走到地狱？*

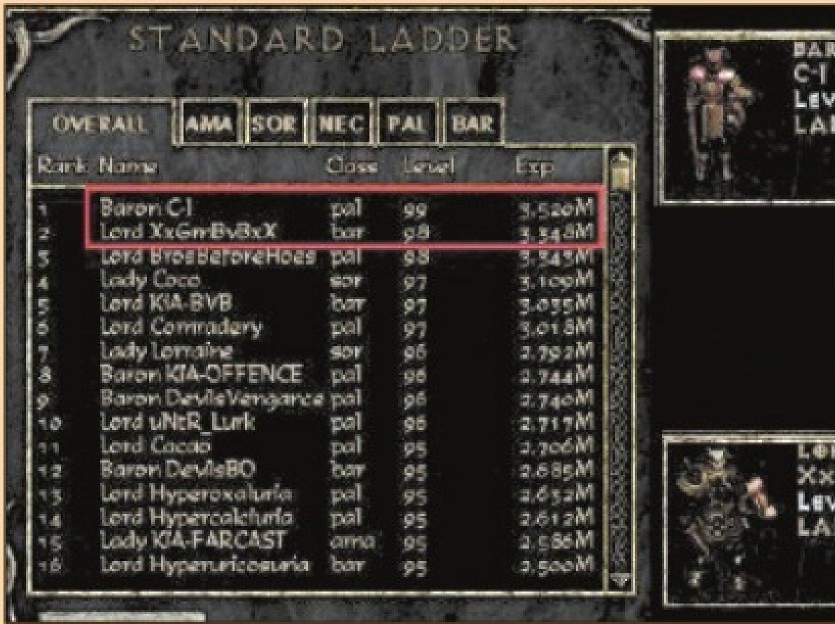
**韬光晦影：** 听说过这种牛人，正如前面所说，D2的整个游戏架构非常庞大，丝丝入扣，以至于你有很大的发挥空间。另外，目前天梯中，全球排名前三名都是由论坛的一位



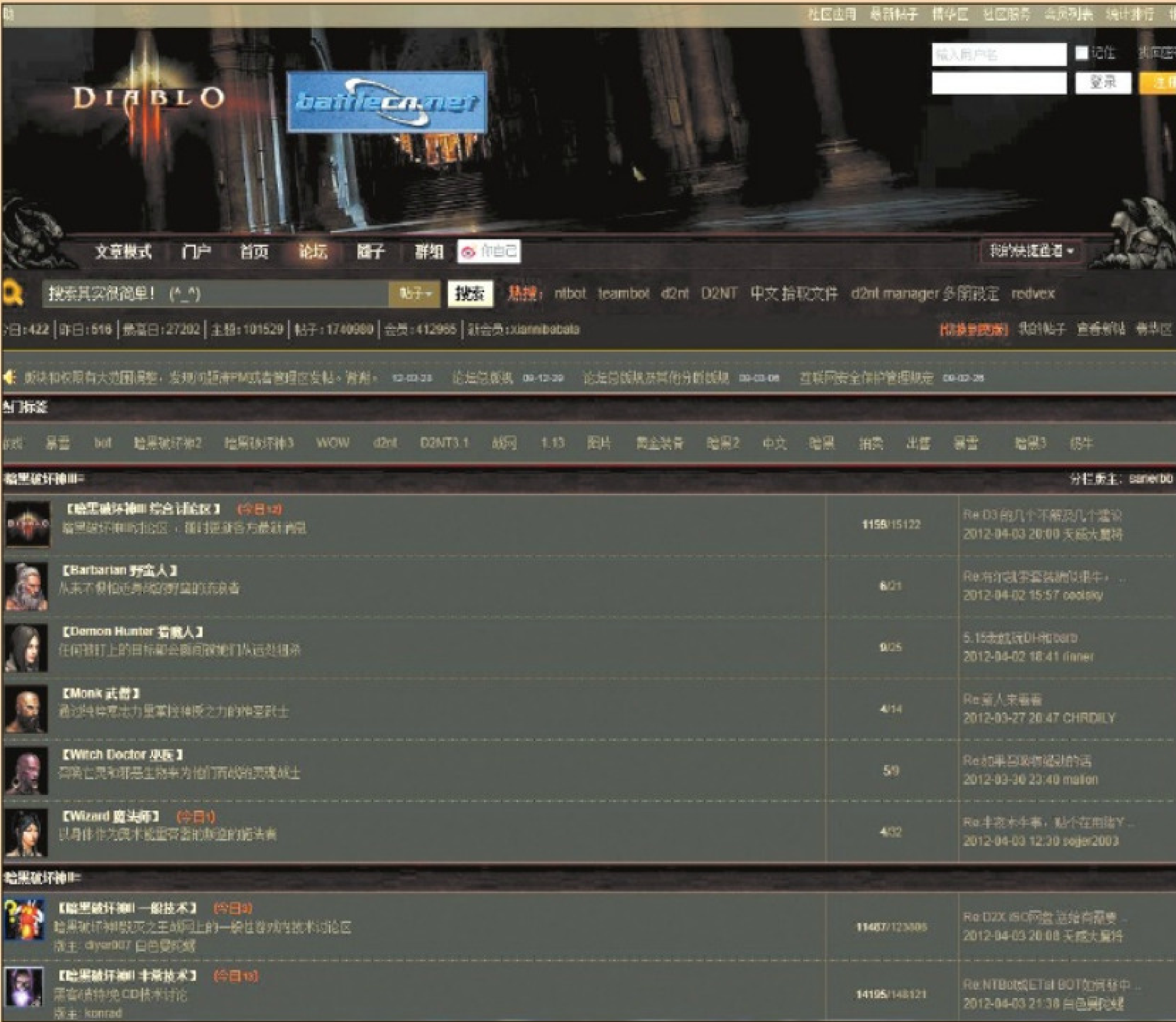




**（左上图）**亲，你还记得当年的崔斯特瑞姆么？
**（左下图）**当年“暗黑2”的人物选择界面，法师的电弧让人印象深刻
**（右图）**“战网中国”的前身——D2CN







（左上图）“战网中国”神人辈出，比如这位目前美西服务器第一的玩家
（左下图）当年简单的Battle.Net不断发展，直到现在成为了横跨暴雪所有作品的支柱性服务
（右图）“战网中国”的BBS首页

玩家占据的。

**Oracle：**在“暗黑2”那个时候，玩家主要在论坛上交流心得，能很容易感受到那种很高涨的游戏氛围，后来各种主题站和数据库资料站逐渐增多，上论坛的人也少了。“暗黑3”发售后，估计又会涌现出不少资料站，作为Battlecn的创办者，你对这种变迁有什么感受？

**韬光晦影：**应该说主题站和数据库与玩家论坛是同时代的产物。论坛很明显有非常好的及时性和气氛，这是主题或数据库无法提供给你的。“暗黑3”发售之后，肯定会有很多主题和数据库网站出现，作为Battlecn，我们也要尽量做好文章和数据的整理，但我们是个玩家社区，这是我们一直的方向。

**Oracle：**Battlecn对你的生活轨迹有没有什么改变？

**韬光晦影：**是的，我为之付出很多心血（金钱已经不是问题）。但我仍然感觉很对不起这样一个很好的域名，如果我有更多的精力或者更好的团队，它一定会更好。但不管怎样，我都会尽力维护好这个来之不易的玩家社区。

**Oracle：**除了“暗黑”系列，你有没有去尝试一些后来的Diablo Like游戏，比如最像“暗黑”的《泰坦之旅》和《火炬之光》？

**韬光晦影：**《火炬之光》一款很像“暗黑”的游戏。难度偏低，像我这样的“老头”竟然也可以很快通关，但没有战网是最大弱项。《火炬之光》的画风和界面风格会让“暗黑”玩家觉得似曾相识，相比之下，“暗黑3”的画风和界面倒是让我找不到这种感觉。我如果说“暗黑3”的界面风格有点像《魔兽世界》，会不会有人打我？

**Oracle：**你怎么看待Bill Roper离开暴雪，以及之后的《暗黑之门》的？

**韬光晦影：**Bill离开暴雪当然很让人惋惜。但作为一个职场人士，也非常理解在理念变化后的公司中继续待下去是多么的痛苦。《暗黑之门》的创意是很好的，我感觉Bill的新东家可能还不如老东家有钱有魄力吧。可惜了。

**Oracle：**你曾经在ChinaJoy现场和Bill当面聊了几句，能和我们说说当时的情况么？

**韬光晦影：**那是2006年的上海ChinaJoy，Bill和他的团队来中国做《暗黑之门》的宣传。当时大家都对这款游戏寄予厚望，从Bill描述的来看也的确是个全新概念的游戏。展会上人很多，都很想和Bill聊几句。官方说等候机会交流，但我看等是根本等不到什么机会的，于是就挤到跟前不管三七二十一先发话了。主要是表达了“暗黑”玩家的问候，然后问他对《暗黑之门》的期望和安排，但他当时也没透露具体内容。我们也只是在现场看了看内测版本，当时应该说还行吧。

**Oracle：**从内测来看，你觉得目前“暗黑3”的设计和原来暴雪北方的理念有什么不同？

**韬光晦影：**理念的确是很重要的一个东西，说到底，它是这个游戏中内含的文化。去描述理念上的不同非常困难，但我可以举几个细节对比的例子，也许能感受到理念的不一样。

**游戏架构：**在“暗黑2”里，大家都知道杀尼拉塞克和巴尔才能得到高物品等级的装备乃至原材料，同时通过一整套严格的公式和限制，再加上运气，你才有可能获得超级装备。“暗黑3”里面有么？至少仅仅通过内测还看不出来。而在《魔兽世界》里，基本上你只要天天打工，顶级装备就能得到。你感受到了理念的差异了么？

**画风：**在“暗黑”的前两作里，画面虽然黑暗（暗黑破坏神么），但非常清晰厚重，图像鲜艳，锐度很好。可是“暗黑3”怎么看都有点像《魔兽世界》的画风，雾蒙蒙灰蒙

蒙的，人物和物品很“Q版”。

**文化底蕴：**你在“暗黑2”里面砍怪之余，有没有想过ACT1的教堂某个房间暗金怪物后面挂着“巴约挂毯”呢？又会不会在ACT3的崔凡克议会成员（3瘸子）那里觉得玛雅人的“波南帕克壁画”很眼熟呢？这都是我们论坛里面正义与美貌的化身——司马小蓉的发现。想想一个游戏制作精良如此，你是否担心它的续作压力很大呢？至少在目前内测中，我们还看不到这些细致的地方。

**Oracle：**有人说暴雪已经不是当年那个暴雪，你怎么看待《魔兽世界》上市前后的暴雪？

**韬光晦影：**暴雪仍然是一个非常不错的公司，《魔兽世界》也堪称经典。老“暗黑”玩家自然会有先入为主的偏见，但《魔兽世界》作为开放世界的网游，做得的确很不错了。而“魔兽争霸”“星际争霸”也仍然非常好玩，暴雪就是品质的代名词。

但同时，据我观察，《毁灭之王》上市之后相当长一段时间内，暴雪是没有“暗黑3”的相关计划的。舍弃暴雪北方绝对是一个错误。我目前非常担心现在的南方团队能否把上面提到的理念延续好。我也曾怀疑过，暴雪重拾“暗黑”是否是为了捞金。捞金本无错，但品质才是一个游戏、一个游戏公司生存下去的本质。

换个角度说吧，“暗黑2”很优秀了，《魔兽世界》也很优秀了，“暗黑3”怎么办？无论怎么办，谁都不希望它是一个四不像。

**Oracle：**想过“暗黑3”会这么快到来么？

**韬光晦影：**说实话，一年前我还不敢想。但从去年下半年开始，我发现暴雪的步伐越来越快，快到让人担心了——你知道我担心什么。

**Oracle：**最后，你曾经的战友们，是否已经离开了“暗黑”，又是否会因为“暗黑3”归来？

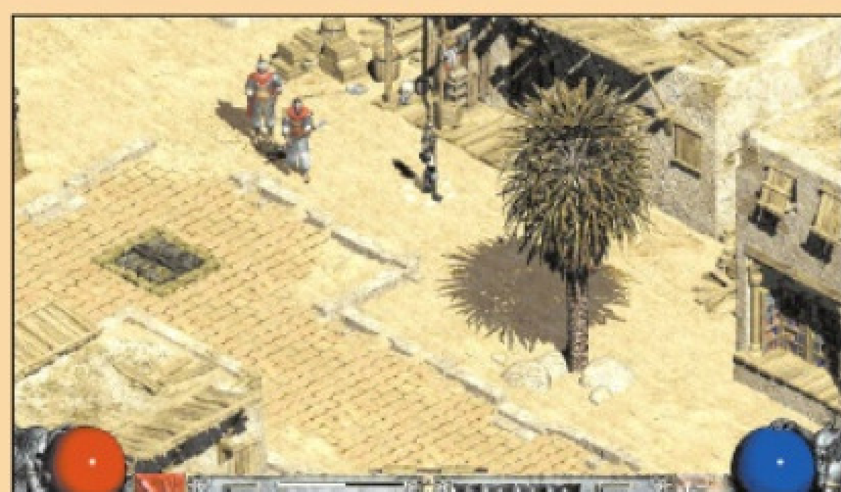
**韬光晦影：**是的，多数战友都AFK了。但社区还在，QQ群还在，LRS还在。听到“暗黑3”要来的消息，10年了，大家都回来了，甚至还带来了自己的下一代，比如我。

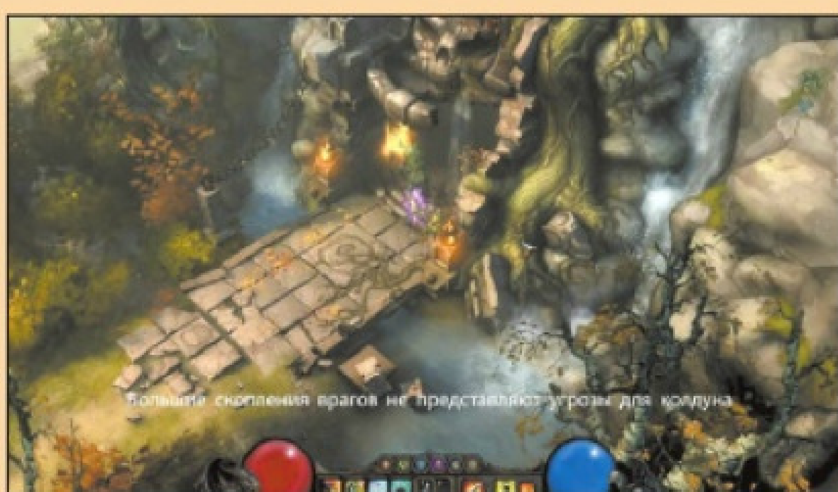
## 后记

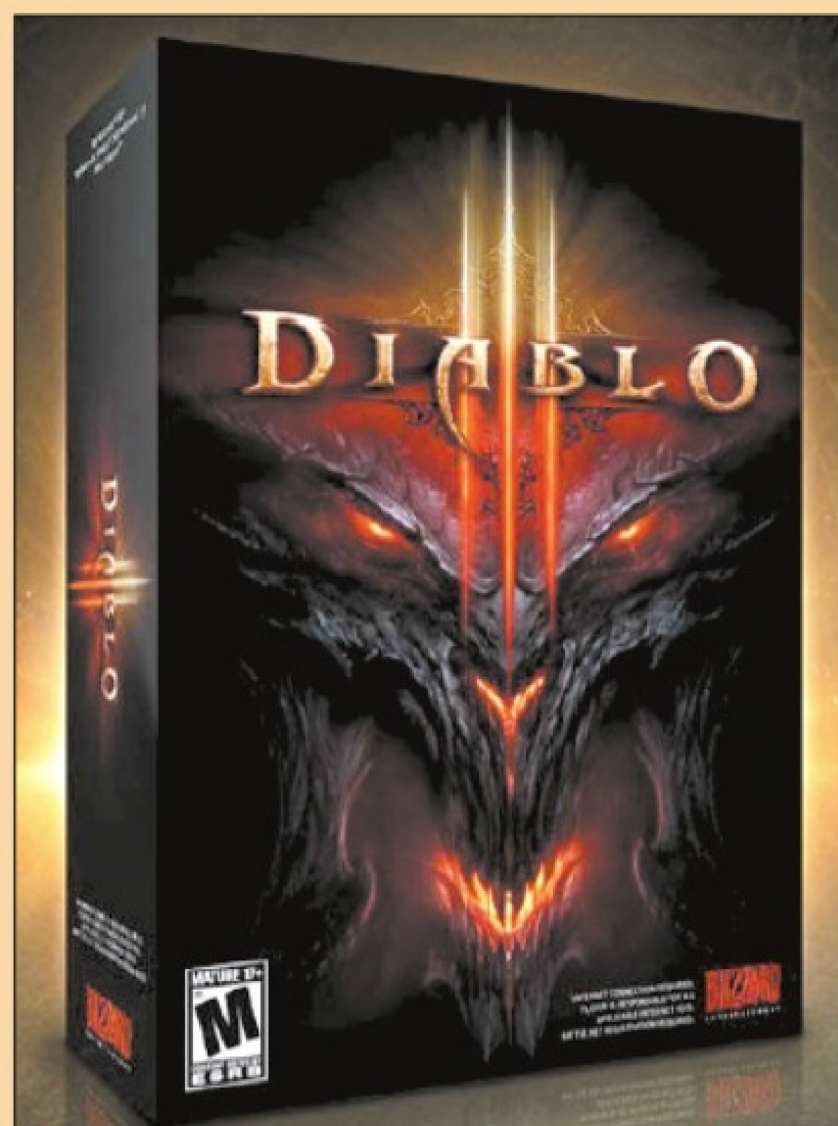
我有很多曾经喜欢游戏的朋友，他们的游戏轨迹就是国内游戏产业的轨迹。十几年前，他们和国内所有游戏玩家一样，玩着《仙剑奇侠传》《反恐精英》《英雄无敌Ⅲ》，当然也玩着《暗黑破坏神Ⅱ》。随着网游浪潮袭来，单机全面失守，他们也多数转投网游。直到大学毕业，有的人厌倦了，有的人看开了，更多的人迫于生活压力，逐渐远离曾给过他们无数欢乐的游戏。

然而，无论以何种方式离开，他们都有一个共同的特点——“‘暗黑3’要发售了，回头一起玩啊！”——属于“暗黑”的特有记忆。“暗黑3”可能会成暴雪旗下玩家评价年龄最高的游戏，其中不乏一些像“韬光晦影”这样步入社会很久，已经组建了家庭的老玩家。联机的热情、MF的快感，可以跨越12年的光阴，跨越不同身份，在“暗黑3”里得到延续。

而在另一方面，在SNS和移动平台的挤压下，传统游戏业需要一些新的气象。暴雪此前的单机游戏都充当了这个角色，唯独《星际争霸Ⅱ》因为维持竞技性的原因，没有做出太大突破。而受前作限制相对较小的“暗黑3”，将是对暴雪这几年积淀的最好验证。










（上左图）是原始分辨率下的“暗黑2”
（上中图）至于这次3代的画风到底好不好，那就是“萝卜青菜，各有所爱”了
（上右图）在你拿到本期杂志的时候，这个盒子或许已经躺在你的桌上了
（下左图）爱好者为“暗黑2”制作的高清宽屏补丁，有着极为细腻的画面表现

# FARCRY3

■策划 本刊编辑部 ■执笔 防弹手柄

在上期中旬刊里我们已经提到，“分裂”是《孤岛惊魂3》的主旨之一。《孤岛惊魂3》既要表现出沙盒游戏的自由度，同时也要拥有CoD式的戏剧性，它具备两种完全不同，且相互对立的特质。

## 分裂的游戏性

这种分裂的游戏性，之前的FPS并不是没有过尝试。在《孤岛危机》的资料片《弹头》中，设计师就尝试在庞大的地图上安排众多脚本事件，但这样做起来不仅工作量巨大，玩家也未必会领情。本作的做法要更加简化一点，就拿一个在货轮上营救VIP的任务来说，无论你是抱着Minigun横冲直撞，还是玩潜入，最终都会在强制的过场动画中被匪徒击昏，然后扔进一个堆满爆炸物的水密舱中，随着一声惊天动地的巨响，你不得不参与到预告片中多次渲染的那一幕深海乘船逃生戏。尽管在自由度和脚本体验上做到鱼和熊掌兼得不大可能，但本作力求在一些特定任务中采用CoD作风，而不是像它的前作那样，每个任务的过程缺乏戏剧性，过于缺乏控制力。

“分裂”同样也是这座小岛的特性，Jason和他的同伴们在乘船自驾游的过程中，无意间发现了这座没有在地图上标明的“无人”小岛。这个风景如画的热带天堂以及完备的度假设施（是的，都是空的），诱惑着这些青年人在此流连忘返，然而小岛很快就展露出它血腥和疯狂的一面——一群由天生杀人狂组成海盗出现了。就像美剧《迷失》（Lost）中的那座小岛一样，本作中的小岛也对在它上面活动的每个人实施着神秘影响力，每一个人显意识下的恶魔都在复苏，而大魔头Vaas自认为他的使命，就是让这个过程来得更快一些。制作组试图营造一个表面是天堂而实质是地狱的世界，就像《黑暗之心》和改编自这部著名小说的电影《现代启示录》那样，将外表的美丽与实质的疯狂交织在一起。

制作人Dan Hay说：“我们的内心同时存在光明与黑暗两种人格，这个小岛就是将它们同时释放出来的催化之地。”无论是“中立”的原住民，还是那些可以给Jason提供帮助的NPC——如新预告片中登场的那位医生（他的名字叫做Earnhardt），都是神经兮兮出场的，你全然不知道他们会在什么时候突然抽风……











**1.**Doug被Vaas玩弄于股掌之中
**2.**见证Vaas疯狂的一幕
**3.**庞大的岛屿仍可自由探索，你的影响力也会着实改变这里的面貌
**4.**你需要通过连打键盘上的A键，从水下挣脱绳索脱困
**5.**这场景，《迷失》和“孤岛惊魂”的粉丝都不陌生

# 开放世界的存在方式

还好长相非常迷糊的Earnhardt医生没有忘记悬壶济世的使命，在Jason经历从甲板到海底，再到沙滩的九死一生之后，你能根据幸存者Will的无线电指示，找到一个像是温室的建筑物，医生就在里面。虽然医生不像Vaas那样疯疯癫癫，但他的精神状况距离“正常”二字相去甚远——在给Jason注射药剂之前，他大谈所谓“灵魂出窍”的至高体验。几针颜色诡异的药水注入体内后，你感觉好了许多，且无需负担这次的诊疗费，但拍屁股走人有点说不过去。于是Jason从医生这里接受了一个听上去探囊取物的任务：从小岛的地下洞穴中寻找一种蘑菇。

这个采蘑菇任务体现了本作在任务设计上不走寻常路的作风：其中没有任何敌人，你甚至全程无需开一枪，唯一的困难是如何从迷宫中绕出来。“迷宫”所指的不仅是复杂的地形，还有主观意识上的迷幻。不知是因为医生给Jason注射了致幻剂，还是洞穴中的菌类植物释放出了具有神经毒性的孢子气体，你的视野里会看到爱丽丝梦游仙境般的夸张景象：石钟乳幻化为苍天大树，岩石上的苔藓变成了将你环抱其中的原始丛林，各种色彩艳丽、造型奇特的巨大植物如雨后春笋般从地面冒出来，周围的一切都变得诡异而扭曲……

作为蒙特利尔工作室的第二款系列作品，几乎没有出现人员变化的制作团队认真总结了前作的成败。去除了主角动不动就犯痢疾病以及子弹无故卡壳等恼人的设计外，他们认为前作的主要缺陷是玩家存在感的薄弱。制作组试图在二代中创造一个生机勃勃的草原世界，但最终却事与愿违。尤其是玩家“清除”过的雇佣兵派系营地会重新刷出敌兵，这仿佛是对主角影响力的嘲弄。Dan Hay是一位《迷失》粉丝，他将这部剧集中的不少设定都套用到新作里。比如岛上存在某种想要扩散到外界的神秘力量（类似于《迷失》中的黑烟怪），恶棍Vaas正是这股力量的代言人。Vaas对小岛的控制力，是通过控制各个区域内的小头目来实施的。在战胜他们后，你就会发现Vaas的控制力从对应的区域内完全消失——你不会再看到拿着AK47实施各种野蛮行为的土著人，没准他们还会成为你的盟友。

显然一部“神棍剧”无法拯救一部游戏，还需要更多实实在在的东西。“开放式世界看上去很酷，但对游戏方式没有产生实质性影响。”Hay说，“我们需要完善各个子系统的设计，让玩家对这个世界产生探索的欲望，并乐在其









6.医生说，想报答我，就去采蘑菇吧
7.医生的温室里似乎正在研制疯狂药
8.岛上也有类似Lost中小岛的神庙建筑
9.满足条件，原住民们可能会加入你的队伍
10.无声的猎杀实施时，你不但要照顾好人，还要处理好这些警惕的动物



11.滑翔伞又出现了，碧蓝海水、呦呦鹿鸣，岛屿风貌尽收眼底
12.与场景互动，在高处可以通过滑索展开突袭
13.看来，也许敌对的派系可以为我所用？
14.预告片里的战斗方式：以肉盾为掩护，用飞刀终结对手







中。”二代中的钻石原本是个很不错的引导性设计元素（然而可圈可点之处也仅此一项）——以完成任务和搜集失落手提箱的方式获取这一硬通货，然后扩充自己的军火库。想得到更多的钻石，你就需要更威猛的军火，战斗和探索两个环节间实现了良性循环。《孤岛惊魂3》的关卡设计师Jaime Keen则表示，本作中让你忙得不亦乐乎的事情会更多，钻石不再是唯一吸引玩家探索的动力。你可以深入岛上复杂的洞穴网络中寻找文物、爬上山崖去采集草药、潜入水中与鲨鱼搏斗，或是在大森林中猎杀各种凶猛的动物……你总会在旅途中找到可以消磨时光的活动。

实际上，在以疯狂医生为主题的最新预告片中，我们看到了这座孤岛上完整的生态系统，也出现了Jack猎杀动物，并且开膛剖肚取出内脏器官的血腥画面。猎取动物这一子系统，得到了官方确认，但目前还不知道它的功能是为主角提供食物，还是用于修炼丛林生存的各种技能。

小岛的生态系统由动物和植物组成，涵盖了飞禽走兽与水下生物。在这个充满奇迹和未知谜团的小岛上，花花草草可能夺人性命；占据食物链顶端的凶猛动物，也会对Jack这个入侵者采取符合生存习性的反应。豺狼虎豹这样的丛林猛兽，如果不主动招惹它们，你就可以避免遭到攻击，但如果在驾驶摩托艇的过程中不慎落水，而碰巧周围有一只大白鲨……那么你就只能听天由命了！

## 小岛的秘密

以层层剥笋的方式揭示神秘小岛背后的真相，无穷的立体化探索空间，众多的支线任务与小游戏……除此之外，制作组还准备了一个旨在增强游戏动力的经验值系统，你可以将XP分配到Jason的各种属性中去，全面提升他的素质，将一个手无缚鸡之力的“摄影师”培养成为丛林战斗专家。很多玩家都注意到，在目前公布的几段影像中，Jason的手臂、手背上出现了不同的纹身图案，内容有野兽、魔鬼、美女肖像，每次的组合都有不同。这个纹身所表示的，就是分配XP后在相关技能树上解锁的能力。简单的说，就是纹身越多，Jason的能力越强。

总之，在制作组向我们提供的最新影像里，能够看到更多致敬美剧《迷失》的元素，巨大的神像、丛林深处的神庙建筑、以佣兵头目Vaas和疯狂医生为代表的疯狂者，等等……隐藏在他们癫狂外表下的是内心世界极端的痛苦。发掘他们在上岛前不堪回首的过去，大概是孤岛之旅的一个重要组成部分——当然，最好不要学习Lost的凑字作风！

PC

# 暗黑破坏神Ⅲ

■Diablo III■动作角色扮演■Blizzard Entertainment■Blizzard Entertainment■2012年5月15日■湖南 攻城学院兔老师

随着5月的逐步临近，长达11年的等待就要呈现出结果了



近期官方公布的图片慢慢展示了制作组的口味，比如说这妖娆的身段啊……




设计中的巫医套装……相比不伦不类的法师造型，我更欣赏充满活力的巫医



有人吐槽这次人物Build被限制得太死，但通过新符文系统仍有相当多的组合可玩

## 所以，《暗黑破坏神Ⅲ》终于愿意透露点新消息了么?

从去年测试开始，这个万众期待的游戏一直异常低调，国外流出的消息多是早已熟知的Beta测试内容。终于，在临近发售时，暴雪那里传来了一个“好消息”和一个“坏消息”。

好消息是新系统：奈法勒姆的勇气（Nephalem Valor）。这个新系统得名于奈法勒姆人。别名为庇护所之子的奈法勒姆人是庇护所世界中的第一代人类居民，是天使和恶魔的直系后代，却拥有超越天使和恶魔的潜力。传说中的布尔凯索（Bul-Kathos，还记得《暗黑破坏神Ⅱ》中的双剑套装与婚戒么亲，他是野蛮人的先祖）、拉斯玛（Rathma，亡灵巫师的祖师爷）、艾苏（Esu，女巫的老一辈开山怪）都属于最早的奈法勒姆人。

对玩家来说，“奈法勒姆的勇气”系统的意义在于为那些喜欢挑战最高难度的求败求虐型玩家提供发泄精力的机会与借口，让那些注定要被踩一万亿遍的Boss型敌人翻来覆去地继续被踩踏，让他们死得有尊严有价值——换句话说，就是让Boss型敌人掉落出更多的Loot。

目前所知，这个系统要在玩家60级后才开始作用。运作机制大抵是：在玩家轰下了若干稀有怪物和冠军型怪物后，不但能拾取原本就很丰厚的Loot，还可获得一个提高玩家MF（Magic Find，魔法物品掉落）概率和金币拾取量的增益效果。如果在获得这个Buff后，玩家又改变了主动技能、技能符文、被动技能的话，Buff就会消失。同样，长时间退出游戏也会导致Buff消失，短暂的“闪退”则不会影响这个Buff。最后也是最耀眼的一点，如果玩家带着这个Buff将一个Boss型敌人当场击毙，那么Boss会多掉落一个额外的Loot。

至少在现在看来，这个系统的用意是鼓励玩家在游戏的不同区域内尝试各种固定的技能与符文搭配，并从中发现在某一个场合下最有效的搭配方式。只要玩家达到60级，这个系统就可以生效，于是玩家可以在地狱难度利用它获得更好的装备，以便华丽地凌虐炼狱难度的敌人。

还有，这个Buff不会由于玩家角色的死亡而消失，但却会在一段时间（还没定好到底是15分钟还是索性1小时内）失效。这种安排显然符合它“鼓励玩家尝


咳……我在内测时用的恒山派女师傅，名叫“Yilin”，还有个叫“Order Fox Rush”


技能的调整再次强化了幽魂刃的输出能力，我一直坚持的双手巨斧法师路线果然正确……


附加血色符文后的野蛮人旋风斩会有免斯基揉脸的效果，你用过就信了


修改后的符文系统在各个职业上都是以类似的方式运作的，鲁大师的疯魔杖法（Sweeping Wind）也具备恢复精神力的功能

试”的动机——玩家如果要高效地利用这个Buff，就不能为了担心因死亡导致Buff消失而患得患失，他们必须以最快速度扫荡各路怪物，强推Boss，然后再奔向下一个会掉出额外Loot的倒霉鬼。

“奈法勒姆的勇气”仍在调试阶段，它很可能会变成一个可叠加的Buff——这样调整的目的是避免玩家干掉一群精锐敌人后直奔Boss速速推倒的情形出现。Buff的叠加层数目前尚未确定，但放出的风声是“一只手就数的过来”。

## 然后，坏消息是……比地狱难度（Hell）更虐人的炼狱难度（Inferno）！

制作组原想提供一条相对平缓的难度曲线，让玩家在炼狱级难度愉快地游荡，Farm怪物，这样就能维持整个游戏的体验不会变得过于剧烈。但平缓的难度曲线同样有不足之处——如果你在近似的游戏体验下把各难度各章节都碾压了一遍，你真的还会有兴趣再来一次么？最终的Boss也应该和初期的杂鱼Boss一样徒有其表么？

也许有的玩家会耐心地一个接一个难度地重复斩妖除魔，但不是每个打算购买游戏的玩家都有这样的属性，于是制作组认为，他们有义务为不同类型的玩家都找点乐子——解决方案就是在60级后非线性提升的难度曲线。

制作组的思路是这样的：任何愿意花时间和精力在本作上的玩家都可以升到60级，之后，大概得是经验丰富的老手才可以在炼狱级难度的第一幕中体验些许胜利，并指望着自己有望进军后来的内容；那些真正的狂热者，他们也许能在一个月后勇猛地轰下第一幕，但他们在接下来的时间里还可以慢慢地啃第二幕、第三幕、第四幕……

更恐怖的是，制作组认为玩家会希望自己有一个可努力的目标，于是炼狱级难度的第一幕和第二幕其实还是相对友好的，真正可怕的体验将在第三幕到来。对前两幕的意义，制作组拿《暗黑破坏神Ⅱ》中的墨菲斯托来举例：开荒的玩家在到达噩梦难度后，通常都会一遍又一遍地问候被昵称为“劳模”的老墨菲斯托同志，从他身上索取一些可以用来进军第四幕、第五幕以及地狱难度的装备。同样的，冲击本作炼狱难度的玩家也可以先在前两幕中完成原始积累…… P


由于法伤是基于武器伤害，提着板斧的法师四处可见


地狱的怪物们再一次哭喊着惨遭蹂躏的日子就要到了



传说中的典藏版，来一发么亲，只要4位数，那个Diablo的脑袋上还可以插灵魂石灯泡哦

PC/PS3/X360

# 权力的游戏

■Game of Thrones■动作角色扮演■Cyanide Studios■Atlus■2012年5月15日■湖北SUNNY



一切都在这里堂而皇之地谋划。权力之争，非我即敌



白热化的权力争夺，究竟谁能坐上铁王座？



一名勇猛的自由骑士



原著中一些露骨的描写游戏中也有反映

## 改编自George R.R. Martin的热畅奇幻小说《冰与火之歌》的第一部RPG就要问世了

本作结合了《权力的游戏》同名美剧的设定，将是一款流程约为30个小时左右的ARPG。你将踏入沧桑的维斯特洛大陆，加入到7个王国的纷争之中。

在细节上，游戏中共设有6个职业。国家骑士（Landed Knight）是能装备重甲和盾牌的防御系职业，可使用单手剑、权杖和短剑战斗，设计得非常古典；自由骑士（Hedge Knight）是相较而言更注重攻击性的职业，同样可装备重甲，但由于使用的是巨剑和长矛等双手武器而无法装备盾牌；马格纳（Magnar）是一种类似盗贼的职业，使用手斧、战锤和匕首等武器，注重攻击速度与每秒伤害值；弓箭手（Archer）和同类游戏中的设定别无二异，使用的是弓弩等远程武器，敏捷为其首要属性，只能装备轻甲；雇佣兵（Sellsword）和马格纳有点相像，只不过防御略胜于后者，攻击则略逊，使用的是轻型单手武器而非双手；水舞者（Water Dancer）是以原著中艾莉亚的老师西利欧·佛瑞尔为原型的职业，擅长用剑术与敌人展开周旋，身手敏捷但防御较差。除了上述基本职业，玩家还可将两种不同职业组合出进阶职业，比如把自己练成一个水舞者雇佣兵，兼具两种职业的特点。

在战斗中可以调出类似《龙世纪》中的环形菜单，为队伍中的每名角色指派技能或使用物品，但此时并不会暂停战斗，只是时间变得缓慢。这同样是为了配合本作独创的战斗系统——“流畅而缓慢的策略战斗”。这意味着本作并不是一款快节奏的砍杀型ARPG，你面对的敌人少而强力，玩家需要准确地运用技能和战术才能赢得一场渴望的胜利，哪怕是野外的杂兵战亦是如此。与此同时，战斗的间隙非常紧凑，当玩家干掉一波敌人后立即就得投入到下一场战斗中，你必须较快地作出反应并最好在战前做各种持久战的准备。

制作组宣称，他们试图让本作的世界观有种网游的感觉，游戏场景将非常广阔，包含从寒冷的北境到繁荣的君临城等数个知名区域。在剧情和设定上会完全忠实于原著，在这方面原著的粉丝们大可放心，但ARPG的属性肯定会让希望体会深厚背景设定的玩家们有点失望。

PC/PSN/XBLA

# 行尸走肉

■The Walking Dead■冒险■Telltale Games■Warner Bros. Interactive Entertainment■2012年4月■河南 耿璐




故事聚焦在一名逃犯和一个素不相识的女孩身上，那是一种末日情怀

**Robert Kirkman的漫画《行尸走肉》自2003年发表第一章以来，已被改编成多部影视剧**

日前，同名美剧的第二季也刚刚落下帷幕，Telltale Games在此时推出了这部游戏版。同漫画、剧集的千年挖坑不同，这款游戏将用5个章节来讲述一个完整的斗丧尸故事。

无论是原版漫画还是电视剧集，主角Rick Grimes这个英雄人物都让人印象深刻，不过Kirkman决定在游戏中展现全新的人物与故事，游戏版主角是全新创作的角色Lee Everett。故事仍旧发生在亚特兰大，与原作的世界观设置相同——在Rick昏迷期间僵尸潮来临，Lee是个犯了事的小混混，他在被警车押解期间发生了车祸，嫌疑人成了唯一的幸存者。当发现世界的异变后，他决定逃往南方腹地。

历险与逃亡的途中，他遇到了被双亲抛弃、藏身于一栋小树屋中的女孩Clementine，也许是恻隐之心，也许是出于赎罪，Lee向眼前的孤儿伸出援手，两人开始冒险。随着剧情发展，原著中的一些角色会陆续现身，带来怀旧与新鲜的双重体验。许多角色与游戏场景都是从漫画原作中复原的，甚至会有些原作中未揭示的剧情在游戏中会做出交代——比如说最后出现在谷仓中的Hershel的儿子Shawn到底是生是死？答案就隐藏在游戏中。

游戏版不会重复L4D之类的打斗桥段，将把精力更多地放在塑造角色与情节上，呈现给玩家的将是充满恐怖元素的典型冒险游戏。主角除了要善用武器除掉僵尸外，还要解决许多谜题，比如撬开车锁、弄到食物等。这并不轻松——谜题往往给予限定时间，如果没能迅速解决，僵尸们马上会冲上来叫你玩完。游戏中也有许多需要你做出更快反应才能脱险的QTE桥段。此外，玩家的选择将影响到后续情节的走向——比如曾经熟识的人变成丧尸，杀还是不杀？只能救一个伙伴，选择救哪个？这也是冒险游戏中剧情发展的典型特点。

除了贯穿游戏始终的主角之外，本作的5个章节还将分别侧重描述原作中出现的5位主要角色。本作的第一章定于4月份与玩家见面（此后每月推出一章，到10月份出完），对一位熟练的玩家来说，大概每章需要两小时通关。




修好收音机寻找附近的生还者，热点搜索的方式对应按键，新颖方便




幸存者Carley在灾难前是一名电视记者




对话时选择是否说谎，会影响到剧情的走向

PC/PSN/XBLA

# 欧洲杯2012

■UEFA Euro 2012■体育■EA Canada■EA Sports■2012年4月22日■北京红黑军团


西班牙队在处理这种禁区内的高球时，总是有些吃力


莫德萨克转身偏慢，但位置感、拦截和铲球精度极高


依靠纳斯里的神奇进球涉险晋级的法国队，能否将好运带到决赛？


世界杯上折戟的蓝衣军团渴望辉煌重现

## 每逢世界杯和欧洲杯年，EA都要按惯例推出应景之作

一般来说，游戏玩法基本沿袭自前一年的FIFA作品，纯国家队阵容导致游戏内容大幅度削减，再加上杯赛的热度维持不了太久，因此很难给人物有所值的感觉。考虑到这种状况，在欧洲杯即将到来之际，EA Sports宣布了充满诚意的全新发售模式：本作会以付费DLC的方式推出，售价为20美元，同时《FIFA 12》也将进行折价销售，让玩家花一份游戏的钱买到两款AAA级足球游戏热作。

与《FIFA 98》“通向世界杯之路”开创的模式一样，玩家将选择一支钟爱的国家队，根据真实的赛制和赛程安排，从预选赛杀出重围，晋级最终的决赛，与其他15支欧洲豪强会师，在波兰与乌克兰的8座球场中一同角逐欧罗巴之王的桂冠。

身为球迷的你，是不是因为自己喜爱的俱乐部球员因为被国足教练抛弃，或是他们所在球队惨遭淘汰而黯然神伤？全新的远征模式（Expedition Mode），可以让那些无缘决赛阶段的顶级球员组成“多国部队”，向“正规军”们发出强劲挑战。候选对象包括了FIFA球员数据库中全部的欧洲现役国脚球员，哲科们能够以球员身份出现在绿茵场上，与俱乐部队友以及那些联赛中的敌手们一较高下。既然是一个强调挑战的全新模式，系统不可能让玩家随心所欲混搭出超级阵容。起初你只能拥有为数极少的大牌球员，随着一场场胜利和特定挑战任务的完成，玩家才会得到更多没能拿到欧锦赛入场券的球星，从而一步步壮大自己的阵容。

数据联动是近几作FIFA的特色，本作将做到极致：6月9日欧锦赛正式打响之前，系统都将根据球员真身在所属俱乐部中的实际表现，在每轮联赛后对虚拟球员的状态进行调整。而在开赛后，国家队在赛场中的状态，将会在比赛结束后立刻反馈到游戏中。

任务挑战是《2010 FIFA南非世界杯》中加入的新玩法，玩家将回到预选赛中一个个生死攸关的惊险时刻。法国队在最后一轮（打平既可出线）的第40分钟被波黑队率先打入一球、没有伊布拉（累计黄牌停赛）的瑞典队被荷兰队的亨特拉尔扳平……处于死亡边缘下的球队，将由玩家亲手导演接下来的超级逆转好戏。

PC/PS3/X360

# 罗耶港3

■Port Royale 3■模拟经营■Kalypso Media■Kalypso Media■2012年5月4日■湖北Morgana



在无垠的海上，你是机智的商人、残忍的海盗，还是英雄般的船长呢？

相对于那些血腥、暴力、一味追求感官刺激的美国游戏而言，欧洲制作如其电影一般细腻、人文，令人回味无穷

欧洲游戏公司也以制作结合了角色扮演、建设、经济、战斗等成分的策略游戏见长。这类游戏在上手时也许有些困难，但玩家一旦熟悉了游戏的系统后，便会沉迷其中无法自拔。例如以维京人的扩张为主线的“文化”系列，“模拟中世纪”的《欧罗巴1400》，还有以17世纪欧洲国家为争取加勒比海域的殖民地为背景的“罗耶港”（或译为“海商王”）系列。

和系列的前作一样，玩家的主要目标是在西班牙、英国、法国和荷兰所属的港口城市中，选择一个来进行建设和管理。玩家可进行利润丰厚的贸易，或者进行远征，甚至可以选择做一名非法的海盗头目，或受人雇佣去对付对手的船队。《罗耶港3》中设计了两大战役——以海战为主的“冒险”战役和以经营为主的“贸易”战役。两种战役模式只是重心不同，并不会强行限制玩家的发展方向。比如玩家在“冒险”战役中也可以成为一名成功的商人，而在“贸易”战役中同样可以扮演一名海盗。无论在哪个战役模式中，都可以通过军事或经济的方式去征服敌属的殖民地。

《罗耶港3》的战斗系统经过了重新设计，改良后的海战类似于《席德·梅尔的海盗！》。游戏中的战舰可选性非常丰富，但玩家只能从中选取3支来与敌军作战。玩家可随时控制这3支战舰中的任何一个，其它的战舰则会按玩家设定的战略自动战斗，比如，当你面对不同的敌人时，还可为战舰中的加农炮装备不同的弹药。在海战过程中，远距离可以用炮击，接近时可以直接撞击，并排贴近就是肉搏了，如果准备有足够的刀和枪支，肉搏战里你会占些优势，当然更重要的是——要有足够的水手替你冲锋陷阵！

相较对系列前作而言，本作的战斗系统对玩家的微操作要求似乎更高。但这款一直以来的PC向游戏，此次与时俱进地推出了主机版。为了迎合主机版游戏的操作方式，本作学习《文明——革命》，能简则简。对那些不想费力控制海战的玩家，可选择自动战斗，战败时舰队会自动逃跑。



在大地图上建设和管理你的殖民地



激烈海战，不同的装弹有可能左右战局



旖旎的海港风光吸引着模拟经营游戏爱好者

PC/PS3/X360

# 狙击手——幽灵战士2

■Sniper: Ghost Warrior 2■射击■City Interactive■City Interactive■2012年第二季度■江苏 防弹手柄

靠拿来主义，昔日雷作能否上演一次大逆转？

你可以关掉辅助瞄准的红点，靠感觉完成超远距离的狙杀

本作画面艳丽，确实有“孤岛危机”的味道

本作甚至加入了载具战内容，开着ATV玩狙击枪很拉风啊

## 军事题材游戏做得高端一点，其实并不是坏事：靠着“专业性”3个字也能获得核心玩家的追捧

也能靠口碑效应在轻度玩家那里混个脸熟，最重要的是可以获得五角大楼这样的大客户的军用虚拟训练订单。要说《狙击手——幽灵战士》的专业度不可谓不高，玩家扮演的狙击手不是CoD中那些扛着狙击枪玩冲锋的小兵，需要完成追踪、定位、捕获、射击、撤离的全过程，并且还将包括风速、地心引力在内的变量计算到了狙杀过程中。然而，拙劣的AI和关卡设计，使这款“专业”的游戏同时让高端军迷和打枪游戏爱好者所鄙视。

在二代中，制作组不惜血本地引入了CryENGINE 3，包括“所见即所得”的关卡编辑技术和成熟的AI系统，似乎不会再存在“先天不足”的缺陷了，关卡设计也采用了时下玩家们喜闻乐见的一路杀到底的风格。唯一继承下来的要素，就是在瞄准目标时出现在狙击镜中的小红点，这是给那些看不懂分划板、算不出风偏，更掌握不了提前量的玩家提供的辅助瞄准系统。新增加的要素包括有近战肉搏系统，面对巡逻兵时，你可以将自己事先藏到墙角，等对方经过时根据QTE提示实施Take Down动作。新增加的热感瞄准镜，不仅可以让你轻松发现拥有迷彩伪装的敌人，还能在暴风雪、倾盆大雨等恶劣天气中识别目标。

正如前文所说的，本作的关卡组织方式将采用类似“现代战争”的模式。E3上曾展示的Demo中，代号为Sand-man（纯属巧合）的狙击手与观测员一道潜入中亚雪山，狙杀敌军高官，就很有MW切尔诺贝利“双狙人”的味道。在任务完成后，还安排了一段惊心动魄的“单兵vs.武装直升机”的大战。在近期展示的另一段流程中，你将配合一群美国突击队员阻止发生在缅甸原始森林中的违禁武器交易，在降落后找到系统标识出的制高点，掩护队友们的抓捕行动。剧情脚本触发后，大批埋伏在周围的叛军士兵将小队团团包围，现在任务变得更加棘手——你需要优先解决敌人的RPG射手，保证至少一名友军能破坏交易品，最后你还要换上SMG，以触类旁通的“枪枪枪”方式杀出重围。P


栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

PC/PS3/X360

# 狙击精英V2

■Sniper Elite V2■射击■Rebellion■505 Games■2012年5月1日■江苏 防弹手柄

在你的狙击镜下，一颗子弹将改变历史

## 6年前，Rebellion工作室推出了一款以“二战狙击手”为主题的TPS游戏《狙击精英》

玩家置身于柏林战役的枪林弹雨中，用自己的瞄准镜打开胜利之门。这个本来相当热血的体验，却因主角的身份和使命变得凶险万分：身为美国陆军王牌狙击手的你，受战略情报局（CIA前身）委派，进入苏、德双方殊死搏斗的柏林战场，获取纳粹军工体系设计研发的一系列顶尖科技。对“汉斯”们而言，这些扬基佬自然是十恶不赦的敌人；而对“伊万”们而言，这几个乱入的美国人必然怀着不可告人的秘密，也要给予格杀勿论的待遇。

在6年后的续集里，这几个里外不是人的美军神枪手依然在柏林的废墟中摸爬滚打，他们还在搜索关于V2导弹的核心资料——也就是游戏的副标题所指。续作的动作系统自然要与时下流行的设计相接轨。我们将看到以贴墙掩护和摸到敌人背后Take Down为代表的渗透技能，当然本行也不能荒废，游戏中提供给玩家的3种狙击枪是斯普林费尔德M1903、Gewehr 43和莫辛甘那1891/30，后两种武器还肩负有暗杀苏军重要目标并掩盖实施者身份的重任。在潜入过程中，玩家可使用第一代无声手枪的代表——Welrod实施近距离无声猎杀。

在狙击的老本行方面，Rebellion认为，狙击手并不是FPS玩家习以为常的“将目标套在准星中再扣动扳机”，最多加入点呼吸、风速等变量的老套路，他们认为，一次成功狙杀的关键在于狙击手是否制订了从捕获目标到脱离现场的策略，将其用十字线套牢之前，需要大量准备工作。本作的每个关卡都采用沙盒布局，设计师规划好一条被称为Alpha Path的线性行动路线，供缺乏时间和探索精神的轻度玩家体验猎杀快感。你也可以根据自己的敏锐观察制定不同的计划，行动距离、时间、子弹发射数量、被敌人发现次数这4项因素，将决定你在关底获得的评价。

前作中极具视觉冲击力的子弹视角（Bullet Cam）在本作中得到保留，升级后的这一功能不仅会捕捉子弹从出膛到命中、击穿目标，乃至最终变形的过程，还会用X光的方式表现子弹射入人体后造成的杀伤——制作组搜集了超过500种枪伤的具体杀伤效果，是不是有点重口味？



现在的这款“狙击精英”看上去更像是潜入游戏



战场仍是险象环生的柏林街区



短兵相接的情况有时不可避免，尤其是在撤退中

PC/PS3/Wii U/X360

# 刺客信条III

■Assassin's Creed III■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2012年10月30日■刺客信条中文维基 Achterbahn

康纳躲在了敌营周围的树林里，他轻松爬上树枝，不久一伙英军士兵接近了这里



波士顿街景栩栩如生



飘着雪的波士顿码头



预告片中的千人战场

## 在《Game Informer》杂志的独占报道结束后，育碧软件透露了更多关于《刺客信条III》新作的各种细节

尽管4月初的PAX East展上只有演示而没有试玩版，但玩家们的兴趣已经被成功地调动起来。下面是一些新的细节：

我们的新主角全名是康纳·肯维（Connor Kenway），生于莫霍克谷，他在1770年加入了刺客组织。康纳将会遇到美国独立战争时期众多的历史名人，除此前确定登场的华盛顿、富兰克林和查尔斯·李之外，美国开国元勋托马斯·杰斐逊、塞缪尔·亚当斯、爱国者保罗·里维尔、美军将领以色列·普特南、威廉·普雷斯科特上校以及拉法耶特侯爵（也译为拉法叶）都可能会在游戏中出现。

PAX East展公布的第一个Gameplay实机演示很有价值，从中我们可以大致了解新作的面貌。

演示从森林开始，当康纳在森林中穿行时，他可以轻松地在树木间跳跃，或俯身避过低矮的树枝，抑或是侧身穿过叶丛间狭窄的缝隙。为了抵达高处，康纳有时会从树上跳到附近的岩壁上攀爬。育碧为此雇佣了专业的登山者，以便让攀爬动作更为可信。当康纳在雪地中前进时会留下脚印，玩家也可以通过跟踪雪地里的脚印或血迹来猎杀目标，而在积雪较厚的地带行走时，康纳的行动也会明显变慢。

森林中的熊会攻击玩家，当然玩家也可以通过狩猎来获取物资。攀爬系统经过重新制作，康纳在峭壁上攀登的路线看起来非常自然。登上高处后，玩家们可以一睹附近壮丽的美景，远处有高耸的山峰、蜿蜒的河流，有市镇，也有无尽的林海蔓延数里。

游戏界面的信息显示与前作有所不同，HUD更小，生命值与弹药量分别与迷你地图和武器图标合并在一起。另外，武器选择轮盘也经过了重新设计。

演示中，康纳所在的山下走来了一队士兵，队伍最后有一辆盛满干草的货车。康纳从悬崖跳上附近的一颗树木，在队伍上方等待，当货车经过时他跳了进去。这种移动式的信仰之跃看起来是个突破，但据说对制作者来说实现起来非常困难。

在城市场景演示中，康纳来到了夏日的波士顿。利用育碧Anvil引擎的人群控制


康纳手持的莫霍克式战斧


树木是刺客们新的隐藏点


原画：边境地带宿营


福吉谷遭遇战，战斧和燧发火枪在中近距离可以大发神威

技术，城市表现得富有生命力，NPC之间以及与康纳的互动表现得很好。商贩随着人群行走，兴奋地叫卖货物，无人问津时又回到摊位前徘徊；衣冠楚楚的绅士漫步走过，一边吹着口哨一边旋转他的手杖；一位女士刚丢下一箱苹果，街上的一个野孩子便跑过去偷走了一个；好奇的狗向人群不时叫唤……

**康纳误入了一个英军检查站，士兵马上认出了他，康纳随即挤过他们身边夺路而逃**

他在宽阔的大街上奔跑，跃过街市上的货摊，轻松地跳上树枝，又掠过行动中的马车。他爬上树木，跳上临近建筑的树枝。随着一扇窗户打开，屋里的女子也被吓得惊呼。康纳跳进窗户，快速通过了这间房子，在建筑的另一头出现。追踪结束后，康纳爬上了一座教堂的塔楼，在这里，城市尽收眼底，远处滚滚黑烟在空中弥漫，野蛮的战争仍未结束。

演示最后，康纳来到了1775年的邦克山。任务是刺杀一名英军将领，这名将领身处军营中，有2000名手持滑膛枪的士兵护卫。战场的规模令人眩目，足以让人感觉自己真的置身于激烈的冲突之中。

康纳并没有绕开这场冲突，而是直接进入了战场。当英美军队相互射击时，他一边躲避着炮弹，一边溜过混乱的战场。他等待英军射击，然后在他们装填弹药时前进，现实中滑膛枪装填需要一分钟，而游戏缩短了填弹的时间，以便游戏性上不出乱子。冲出战场后，康纳躲在了敌营周围的树林里。他轻松爬上树枝，不久一伙英军士兵接近了这里。

康纳射出绳镖，打在了第一名士兵的脖子上，而后他拉着绳子从树上跳了下来，拽着这名士兵的脖子把他吊了起来。康纳随后抓住第二名士兵，把他当作人体盾牌使用，这在其他卫兵只有单发滑膛枪，几乎不可能进行装填时非常有用。

康纳很快消灭了剩余卫兵，继续向敌军营地接近。当穿过灌木或草丛时，康纳会自动蹲伏，游戏的潜行系统有了很大改进，树林里到处都是潜行的机会。康纳在矮树丛中潜伏，不久便发现了刺杀目标。目标骑着马，正在营地中央，他挥舞着佩剑向周围的士兵下令。康纳冲出树丛，用战斧杀死两名士兵，纵身跃向惊讶的英军将领，染血的战斧已经蓄势待发…… P


被重新制作的攀岩更流畅自然


隐匿树上是施展绳镖偷袭很理想的位置


这意味着康纳可以乘船穿梭在边境地带



# 星际战鹰

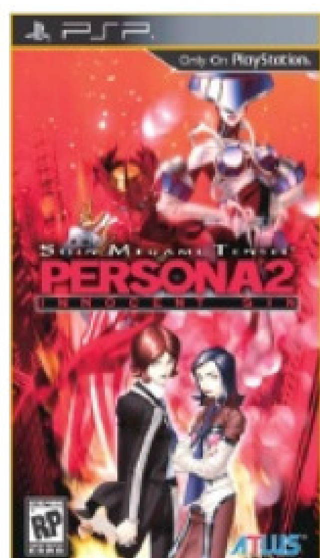
■Starhawk■射击■Lightbox Interactive■SCE
■PS3■2012年5月8日■美版

本作是PS3上的早期作品《战鹰》（Warhawk）的一款精神上的续作，不过这次的战斗舞台从虚拟的地球来到了外太空。游戏的多人游戏基本结构与《战鹰》相同，又加入了完整的单人战役模式，还新增了名为“建造战斗”的新游戏模式。游戏舞台是银河中一个叫做“边境”的地区，矿业公司在那里建立了殖民地，收集名为“Rift”的宝贵能源。要取得这些能源，需要冒着被感染成为变异人的巨大风险。本作的主角是一名名为Emnet Graves的矿工，他的半个身体遭到感染，但并没有彻底变成变异人。Emnet的任务就是奔走于银河系，捍卫他的Rift矿藏。

本作的战斗方式是越肩视角的动作/射击，玩家可利用掩体躲避敌人的攻击。新模式“建造战斗”类似于塔防游戏，当玩家占领了矿口后，就要誓死守卫，抵抗成群而来的敌人。杀死敌人可以获得Rift能源，用来建造和升级各种建筑。比如建造一座通信塔，会产生一批AI控制的队友与玩家并肩作战；还可建造一座狙击塔楼，用于保护某些队友带着敌人的旗帜逃出敌人的势力范围。P


半个身体受到感染的主角Emnet


同一台主机的玩家可以分屏作战

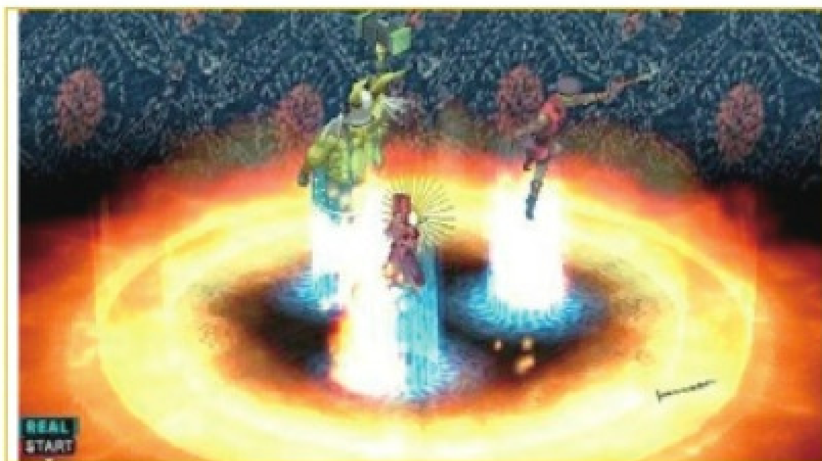


# 女神异闻录2 罚

■Persona 2: Eternal Punishment■角色扮演
■Atlus■Atlus■PSP■2012年5月17日■日版

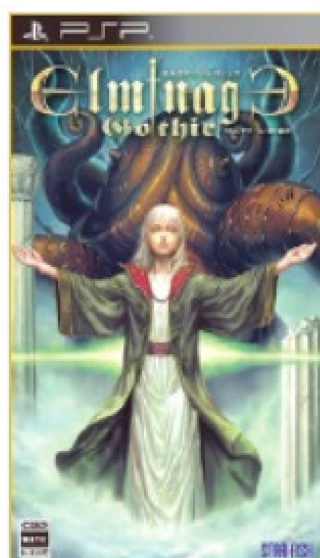
本作是PS平台上的同名之作移植到PSP并进行重制改良后的作品。本作对游戏系统进行大幅改进，游戏读取速度更快，移动游标和选择指令更加便捷，还增加了事件快速略过等功能，画面效果也比PS版要好很多。本作中，系列的主角们可以召唤战斗能力比角色本身要强很多的Persona来作战，并且还拥有各种特殊能力。前作《罪》的主角周防达哉在本作中将暗中行动，时而会跳出来对本作主角天野舞耶说一些意味深长的话。本作新增了一个描写他的行动的新章节，在这个新章节中自然会有不少新人物登场。

随着玩家在战斗中的召唤次数增加，Persona会不断成长。成长后各种能力都会提升，偶尔还会获得新的特殊能力。因此玩家要积极召唤Persona来进行战斗。如果碰到恶魔，玩家可以尝试不进行战斗而是与之进行交涉。如果交涉成功，不但能获取未知情报，还有可能得到贵重的塔罗牌。本作中的恶魔种类繁多，且性格不同，玩家针对不同的恶魔要采取不同的交涉方法。P


Persona的战斗力要比角色本身强很多



本作的剧情在原作的基础上增加了新章节



# Elminage哥特版

■Elminage Gothic Ulm Zakir to Yami no Gishiki
■STARFISH-SD■STARFISH-SD■角色扮演■PSS
■2012年5月24日■日版

本作是以高自由度和丰富收集内容著称的地下迷宫探索类RPG。游戏有独特的“自定义系统”，除了可设定角色的姓名、种族、性别、性格、年龄、能力、职业和特技外，还可自定义角色头像大图，你也可以任意选择自己喜欢的图片和音乐导入游戏中，进行只属于自己的冒险。

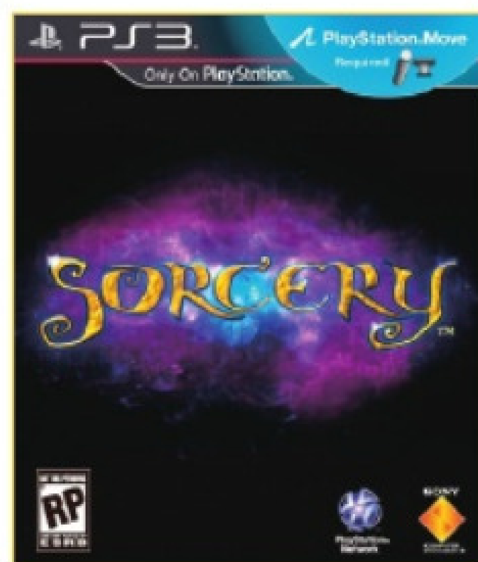
本作的故事发生在一个名为伊什玛格的国度。这里原本宁静和平，但最近流传谣言，说离城中很远的一个洞窟中有魔物出没。国王为确认事情的真相而组建了调查队——也就是作为玩家的你所在的冒险小队，前去洞窟迷宫中进行探索。迷宫的地形有洞窟、坑道、冰窟等等，种类非常丰富。迷宫内还存在各种机关，有的会使玩家受伤，有的会使玩家无法使用魔法。而本作的游戏乐趣就在于回避机关陷阱，在未知的迷宫内进行探索——迷宫的深处有各种强大的怪物在等待着玩家。杀死怪物后可以获得宝箱，将之解开后就能获得道具。本作共有16种职业可供玩家选择，还设计了400余种怪物及640种道具，均为系列之最。P



自定义元素十分丰富



迷宫深处有许多不为人知的怪物和秘密



# 巫术

■Sorcery■角色扮演■SCE Santa Monica Studio■SCEA■PS3■2012年5月22日■美版

以凯尔特神话改编的动作角色扮演游戏《巫术》是PS3平台的独占作品，且是为PS Move量身定做的专用游戏。玩家操纵的主角“非因”，将使用Move控制器来作为“魔法杖”，与各种怪物展开战斗。玩家可以学习各式各样的魔法，研究丰富有趣的配方，解决一个又一个巧妙的谜题，从弱小的学徒成长为强大的法师，最终打败可怕的黑暗势力。本作充满了冒险和收集要素，共有五大风格各异的区域供玩家探索。

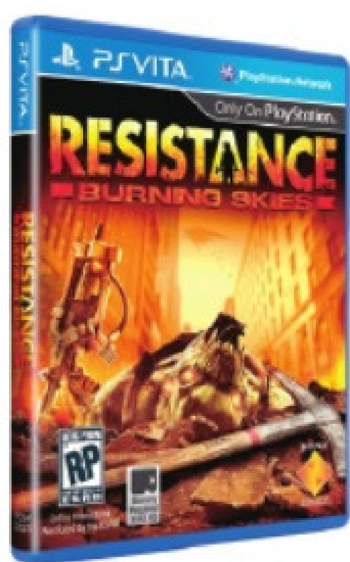
游戏中的魔法分为普通攻击魔法和火、土、雷、冰、风等属性攻击魔法，魔法还可组合成为强力的魔法必杀技。普通攻击魔法可以形成连击，伤害力也相当可观；属性攻击魔法则可带来附加伤害效果，对付特定敌人时相当有效。比如用冰魔法冻结并粉碎敌人，或用火焰风暴将其烧成灰烬。怪物并不是玩家唯一的敌人，各式各样的陷阱会在一瞬之间夺取玩家的性命，陷阱的动画处理也很是血腥，我们可以看到玩家角色被斩首、被火烧死、被箭射成刺猬等效果，考验玩家的心理承受能力，也使得游戏过程变得异常紧张。



幻想国度等待着玩家前去冒险



使用Move控制器来作为“魔法杖”施放魔法



# 抵抗 燃烧苍穹

■Resistance: Burning Skies■射击■Nihilistic Software■SCE■PSV■2012年5月29日■美版

本作是“抵抗”系列为PS系列主机打造的FPS，由SCE旗下“瑞奇与叮当”系列的知名工作室Insomniac制作。《抵抗——惩罚》在PSP平台上就有不俗的表现，画面颇具水准且有大魄力的Boss登场。此次登陆PSV颇受系列玩家期待。

本作设定在一个新的背景中——1951年8月，奇美拉入侵东海岸。玩家将扮演新泽西州的一名消防员Tom Riley，与奇美拉进行一次“近距离接触”。在试玩版的开始，主角Tom Riley在Ellis岛醒来，发现独自一人躺在担架上，前臂里还插着输液针管，这时一大批外星人突然出现。此时Riley对付敌人的武装相当简陋，只有消防斧和头盔。PSV的双模拟摇杆可以让射击游戏在掌机上的操作更人性化一些。本作针对触摸屏也有新的设计，玩家只需要用大拇指在屏幕的任何地方做一个拉的动作就能将手榴弹扔出去，这时在你的手指上方会有一个图标显示手榴弹落点，操作起来直观方便。本作的画面比《惩罚》要好得多。贴图更细致，颜色更饱满，环境的变化也更加丰富。



画面水准提升了许多



操作方式为PSV量身设计，十分便捷



# 勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞仙境3D

■ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D■角色扮演■Nintendo■Nintendo■3DS■2012年5月31日■日版

“勇者斗恶龙怪兽篇”系列最大的魅力就是，玩家可以用精心培育出来的怪物进行对战，在这款最新续作中也是如此。本作支持本地玩家局域网对战和Wi-Fi网络对战，此外还支持擦身通信功能。将擦身到的玩家登录到游戏中，就可以和对方的怪物数据进行对战了，由于等级有限制，所以系统会自动去寻找擦到玩家队伍中的怪物，想增加伙伴，你就要拿着3DS出去多擦擦身了。擦身通信不仅能交换队伍资料，个人资料也可以进行交换。

在本作中登场的怪物，除了系列前作的怪物外，还有尚未发售的《勇者斗恶龙X》中的神秘怪物，十分值得玩家期待。为了能在对战中胜出，怪物的等级和技能是关键。新增技能“白雾”能在数回合内使所有怪物无法使用物理攻击技能，由于自身也受到限制，所以要在己方怪物魔法技能强时使用。“窃利”可盗取对方的气力补为己用，是一个一举两得的技能。最后一个新技能“改换”可将对手队伍和己方一只怪物的HP、攻击力等数值对换。




核心的乐趣还是联机对战




其他玩家的形象和资料也可出现在游戏里

## 本月头条

# 5月15日，《暗黑破坏神Ⅲ》！



Evil is back！《暗黑破坏神Ⅲ》官网的预售页面

暴雪娱乐正式宣布，其旗下备受好评的ARPG系列将翻开新的篇章——《暗黑破坏神Ⅲ》将于5月15日自烈焰地狱中现身。美国、加拿大、欧洲、韩国、东南亚、澳大利亚、新西兰以及中国港澳台地区将同步首发，墨西哥、阿根廷、智利和巴西的玩家可以通过战网购买数字版（实体版发售日为6月7日）。同时，暴雪也启动了本作数字版本的预售，地址为：http://www.blizzard.com/games/d3/。实体版方面，DVD盒装版及数字版建议零售价为59.99美元；特殊的白色典藏版仅于零售网点中有售，建议零售价为99.99美元。

**头条看点：**特别令人感兴趣的是，购买美服《魔兽世界》年卡（Annual Pass）的玩家可以免费得到一份《暗黑破坏神Ⅲ》数字版。

## ■《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛系列赛即将启动

暴雪娱乐表示，将于今年年底举行的战网世界锦标赛将把暴雪及全球各大赛事主办方运作的30多项电竞赛事推向巅峰。所有这些赛事统称为《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛系列赛。这一系列赛的起点——各国家和地区的预选赛（包括中国大陆地区）即将拉开帷幕。《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛系列赛旨在找出一名真正名副其实的世界冠军，国家锦标赛的参赛选手名额来自各个国家的国内预选赛，规模从8人到64人不等；各国锦标赛的顶尖选手将获得参加洲际决赛的资格，从而决定谁将代表该大洲征战战网世界锦标赛。



系列赛的赛程演示图

## ■暴雪与网易续签《魔兽世界》中国大陆运营权协议


令人向往的潘达利亚

暴雪娱乐和网易联合宣布，双方将延续其就《魔兽世界》在中国大陆地区业已展开的合作。游戏在中国大陆现有运营权协议到期后，新协议将立即开始生效，并持续3年。暴雪与网易就《魔兽世界》的合作始于2009年，除了《魔兽世界》，暴雪与网易的合作还覆盖《魔兽争霸Ⅲ》《星际争霸Ⅱ》以及战网游戏平台。暴雪认为，续签运营权协议进一步巩固了双方业已存在的合作关系，并为将《魔兽世界》的第四部资料片——《熊猫人之谜》引进中国大陆市场奠定了基础。

## 暴雪月评

# 来得好快的测试

3月13～15日，暴雪接待了前往总部关注《熊猫人之谜》的全球媒体，19日保密协议过期，各种关于新资料片的消息涌现了出来。紧接着，暴雪就以迅雷不及掩耳之势宣布MoP的Beta测试开始。之前在暴雪嘉年华时推出的“全年订阅”活动中，暴雪许诺给签订协议者100%的Beta测试机会，结果签订协议的用户超过100万，而这份协议是具有法律效力的，如何让如此多的玩家参与Beta测试现在成了令暴雪头疼的问题。对于如何解决，曾有官方人员坦言“不知道”，不过随后公布的方案是，这些用户将被分批邀请加入测试，至于谁先获得邀请，将会考虑签订协议的时间、账号持续激活时间、玩家活跃度等因素。此外，媒体、暴雪员工的亲友等也会被邀请参与测试。

事实上，恐怕没人料到MoP的Beta测试竟然会来得如此之快。毕竟，刚刚举行了媒体开放日活动，玩家都还没来得及消化媒体上的海量讯息呢。这次测试之所以如此之快开始，一方面显然暴雪兑现了他们在电话会议上对股东们的承诺，加快资料片的开发进度；另一方面，似乎也是种市场策略——虽然4.3补丁暂时稳住了“魔兽”玩家，但巨龙之魂之后不会有新的副本。可在竞争对手那头，《旧共和国》刚推出1.2补丁，《激战2》也将开始测试，暴雪需要有东西维持玩家的兴趣。Beta测试最开始只开放了熊猫人新手区1～12级的内容，完成度似乎远不及WLK、CATA测试时，但由于没有保密协议，参与测试的玩家可以自由分享各种信息，大量截图、视频以及挖掘出来的数据造成了浩大的声势，给玩家群体一种MoP已经很近的印象。

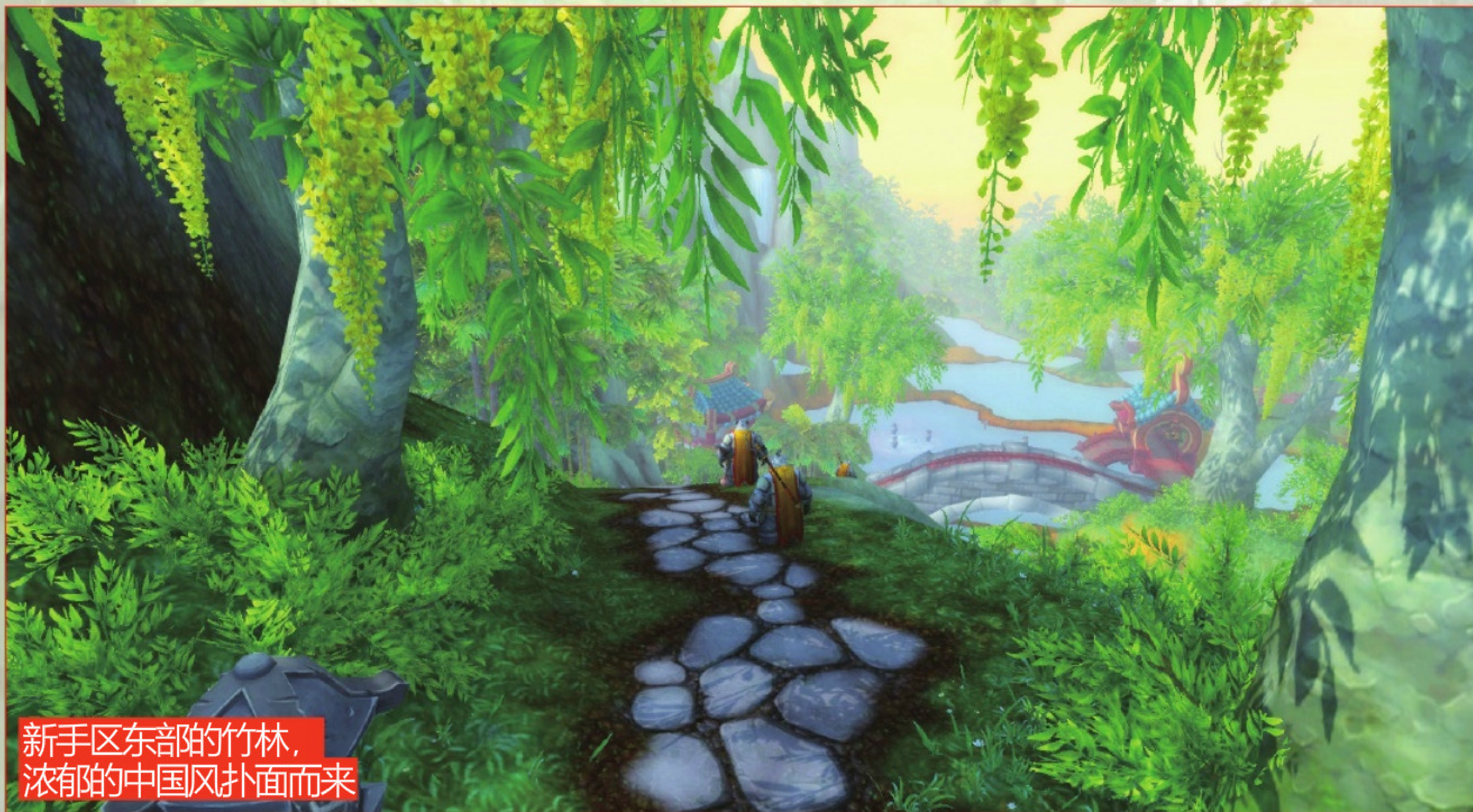


《熊猫人之谜》的下载器都有浓郁的中国风。这次测试没有保密协议，暴雪允许参与者分享测试感受、截图、视频等。但由于目前尚未开放高端内容，各大公会似乎还没有获得邀请

PC

# 魔兽世界——熊猫人之谜

■World Of Warcraft: Mists Of Pandaria■在线角色扮演■Blizzard Entertainment■2012年■福建 Coldwind


新手区东部的竹林，浓郁的中国风扑面而来

《熊猫人之谜》的Beta测试已经开始一段时间了，由于幸运地第一时间玩到了Beta，我可以谈一些自己的直观印象

虽然初期开放的内容还不多，但结合测试体验、与资料片有关的蓝帖以及国外网站的数据挖掘我们还是能得到许多值得关注的内容。

**1.测试体验**

测试第一周开放的是熊猫人的新手区，1～12级的内容。新手区玩下来，感觉最大的改进就是美工方面，或许是东方题材给了设计者更多更自由的灵感吧，任务要寻找的火、水、大地、风元素都相当可爱，相比起来以前的元素宠物实在是太挫了。熊猫人的模型也很细致，表情生动，相比之下，很多玩家就对自己种族陈旧的模型相当不满，对升级模型的要求也就更强烈了。另外就是浓郁的中国风，资料片里充斥着各种中国古代建筑和风景，背景音乐也是用二胡等乐器演奏的。熊猫人武僧的虎拳、飞龙在天什么的，就更是完全的功夫味道了。

新手区唯一让人失望的地方就是任务设计，除了个别任务外，几乎全是这里杀10个怪物那里捡10个东西的枯燥设计，比起CATA狼人和地精新手区的水准相去甚远。好在刚开放的第一个85+区域翡翠林的任务比较有趣，比如有一系列听NPC讲述冒险经历的任务，是"附身"在载具上，来观看和体验它所经历过的事，算是个创新。

**2.专业技能的改动**

目前专业技能的改动跟以往的资料片一样，只是依样画葫芦地增加一套名字不同的材料和配方，只有个别不同的地方，也许测试后期会增加一些花样。

春/夏/秋/冬四季之魂是XX之水/火/空气/大地系列的升级版，另外有一种和谐之魂（Spirit of Harmony）的稀有材料用于铭文制作的武器和卡牌、炼金的转换宝石、炼金石等，可能会应用于所有的制造专业。类似宝珠系列，但不是出自副本，测试服上的情况看似乎是世界掉落的。

附魔总算有了类似制皮的设计，5个灵魂之尘（Spirit Dust）可以转换成次级神秘精华（Lesser Mysterious Essence），而3个强效神秘精华（Greater Mysterious Essence）可以转换成仙灵


熊猫人躺下就是这样。如果暴雪不改进其他种族的模型，也许绝大多数玩家都想要转种族


拉车的牦牛是否很萌呢，还有旁边的水元素


通过小岛中央神殿的山道，风景十分优美


新手区任务的最后阶段，乘坐热气球去跟这只巨大的乌龟谈话


西部荒野的野外宠物——迷你收割者


熊猫人是这样骑乘的……初始测试版本的Bug


竹林是联盟和部落登陆新手区的地方，年轻的熊猫人得以接触两大势力，最终因为性格差异分别选择加入了不同阵营


这个任务中必须切换到载具模式用拳头将老虎击退——难道是传说中的武松打虎？


未完工的宠物手册，这是各色龙宝宝中缺失的青铜龙宝宝


新手岛上和潘达利亚有很多瀑布，有项成就要求你访问1万条瀑布……

碎片（Ethereal Shard），3个碎片可以转换成一个煞之水晶（Sha Crystal）。

许诺已久的珠宝加工坐骑终于闪亮登场：黑玛瑙猎豹！尽管模型似乎只是韩服活动赠送宠物墨玉猎豹的放大版（国服的碧玉虎和台服的紫袍玉虎也是相同模型），但加上护甲以后看起来还是相当酷的。坐骑也是可以交易的，就是不知道配方要如何取得，希望不会像炼金龙配方的取得方式（考古）一样坑爹。

考古新增了两个新种族：熊猫人和莫古。考古挖到的碎片数在目前版本已增加了很多，而测试中似乎在一个考古地点可以挖掘到的文物数量也增加了，目前只能挖3次，测试中似乎可以达到八九次。另外加上会传送你到下个挖掘地点的文物，考古看来会轻松不少，但这并没有解决考古的基本玩法无聊而且太过随机的问题。

### 3.任务奖励系统的改动

MoP中的任务奖励将不再是固定的几种奖励，而是根据你的职业智能地提供不同的奖励，有多种天赋的职业有时还会分别提供对应所有天赋的奖励供选择。这样你就不需要完成一系列的任务结果却发现根本没有有用的奖励。而且资料片的任务设计又回到多线性的设计，玩家可以只完成其中部分任务。有些区域还有商人出售一些不错的装备来让你补足缺少的栏位。

至于第二天赋装备，上面提到的商人也可以提供，另外由于任务非线性，有些等级对应的还有两个区域，你可以做其中一些任务取得主要天赋装备，然后做其它的任务来取得第二天赋装备。升级过程中的5人副本都不太难，比如一个坦克完全可以用坦天赋输出装来打。

### 4.个人装备掉落系统

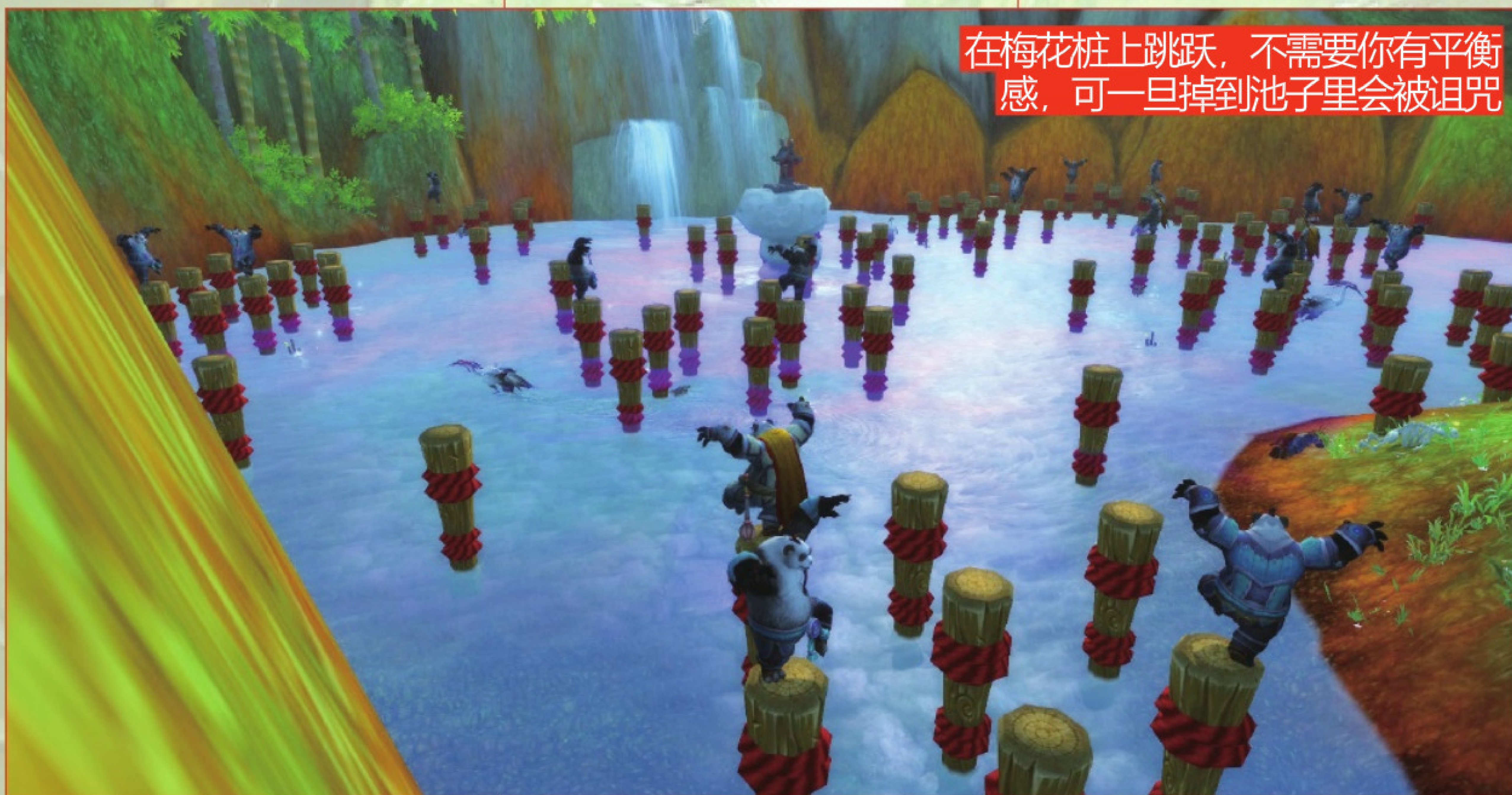
为了避免黑装备、全需党等各种分赃不均的问题，随机团队和世界首领将改用新的个人装备掉落系统。打掉首领后系统将随机决定哪些玩家赢得装备，然后再从首领的掉落列表中各自随机分配一件对应他们当前天赋的装备给他们。这样一来就只存在个人运气的问题，团员之间就不会再因为装备产生纠纷，因为你能否获得装备跟别人毫无关系。暴雪希望临时队伍可以推倒世界首领，运用这种系统就可以避免纠纷，也减少同阵营的无谓争抢，既然不管有多少队员都不会影响到你获得装备的机会，你就会希望组的人越多越好。

此外，MoP中还会加入“奖励装备”


系列任务，利用载具模式让玩家代入NPC，重现它们的经历


需要对话的NPC头上有个黄色的气泡


在新手区任务的最后熊猫人要选择阵营，加入联盟后到暴风城跟瓦里安会面，任务目前尚未完工


在梅花桩上跳跃，不需要你有平衡感，可一旦掉到池子里会被诅咒

的设计。过去公会活动之余团员需要花很多时间伐木合剂材料等，很单调很有负担，后来暴雪进行了一系列调整，结果现在团员在打本之余无事可做。MoP中会有两个主要派系：长者（The Elders）和工匠（Craftsmen）。玩家可通过为他们做日常任务和完成场景战役来获得两种代币。工匠代币主要用于趣味物品，长者代币用于实用的奖励。长者代币还可以用来兑换一种叫做幸运护符的东西。在随机团队、普通和英雄难度下杀死首领时，如果你拥有这种护符，就会跳出一个窗口问你是否要使用。使用的话会得到一次额外掷骰子的机会，你总会赢得一点东西，可能是金币、合剂等，也有小几率是一件装备。这也同样适用于个人装备掉落系统，从首领的掉落列表中随机挑选适合你当前天赋的装备。这个额外掷骰机会也完全与别人无关，不会影响他们获得装备。

勇气点数的作用在MoP中也会改变，可能完全没有装备可买，而是用来提升装备的物品等级，最多大约可以提升8个物等，也可以用于小幅度提升英雄难度的装备。勇气点数将主要通过5人副本（包括挑战模式）和场景战役来取得，通过日常任务和团队副本也能取得，但数量很少。

### 5.宠物战斗系统

目前测试版本中可以通过快捷键来调出并未完成的宠物手册，手册左侧列出了所有宠物的资料，点击宠物后跳出一个小窗口，目前没有内容，大概是显示宠物的等级、属性等。点击资料图标，未来可能会显示获取途径和地图等信息，还有一个召唤宠物的按钮。目前手册并不完善，只简单地列出了游戏中存在的所有宠物，包括一些任务过程中召唤的临时宠物等，甚至有并未加入游戏的，比如有个XS-001宠物，模型同XT-002一样，据说原本是作为完成奥杜尔传说级武器“瓦兰奈尔，远古王者之锤”的奖励。

手册中列出了你的账号下所有角色的宠物，包括不同服务器、阵营角色的。同时包括联盟和部落的版本，比如银色锦标赛的银色侍从和通过任务取得的联盟/部落气球，这些宠物本来可算作一只，在角色转阵营时也会自动转成对应版本，但目前同时存在，而且召唤出时也不会自动转成本阵营的。也许追求完美的玩家必须在联盟、部落角色上分别收集？这要等手册完善或有蓝帖说明后才能得出结论。


诅咒之池，掉到水中就会受诅咒变成乌龟、臭鼬等，更糟的是原本友善的仙鹤也会跑过欺负你


新手岛上的兔妖偷走了熊猫人的蔬菜藏在地洞里，包括一根全世界最大的胡萝卜


陪水元素做游戏，要跑到它准备喷发的水柱处

本月头条

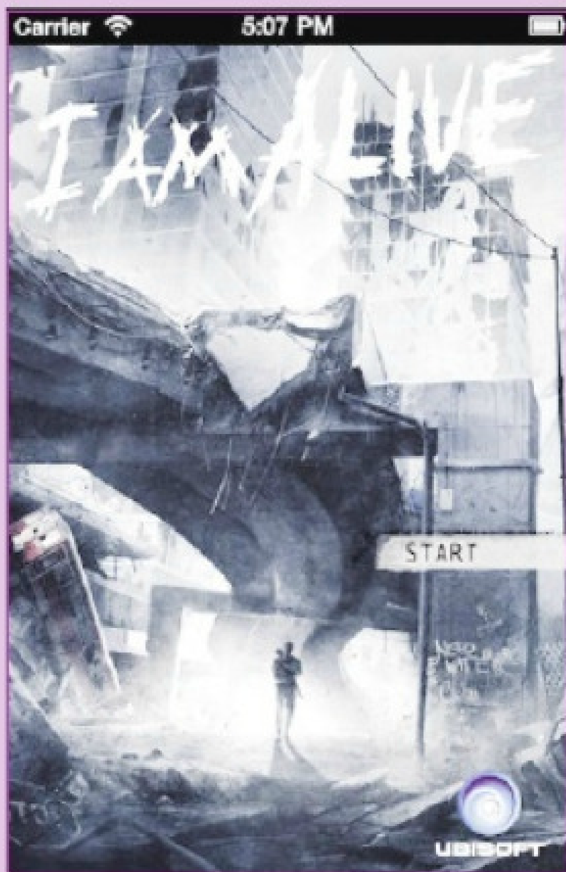
## 《刺客信条Ⅲ》公布3种典藏版


这应该是史上最大规模的典藏版计划之一了吧?

育碧软件的年度大作《刺客信条Ⅲ》早早公布了3种典藏版。除了通常的特别版（Special Edition）之外，还公布了两个更特别的版本：自由典藏版（Freedom Edition）和加入或死亡典藏版（Join or Die Edition）。加入或死亡典藏版售价为34.99英镑，当中包括“战争幽魂”单人任务、多人角色神枪手以及乔治·华盛顿的手书日记本、实物刺客奖章。自由典藏版售价为59.99英镑，在前个版本基础上还附送9英寸高的Connor手办、由美国漫画家Alex Ross绘制封面的铁盒包装盒、“失落的玛雅遗迹”单人任务（探索神秘的玛雅金字塔，寻找著名海盗基德船长的短剑）。特别版目前没有给出定价，但其中包括一个前两种典藏版中没有的单人任务“危险的秘密”，玩家将设法保护革命资金，完成后奖励武器——燧发火枪。3种典藏版目前只面向欧洲玩家接受预订。

**头条看点：**3种典藏版均包括各自不同的单人任务和多人游戏角色，铁杆玩家要如何取舍呢?

### ■《我还活着》推出iOS游戏指南应用


iPhone应用的首页

由育碧上海倾力打造的灾难冒险动作游戏《我还活着》（I Am Alive，前译“绝处逢生”）已于4月4日登陆PSN平台。《我还活着》讲述的是一个普通人在“事件”之后找寻自己妻子和女儿的历程。他回到家乡Haventon，却发现房屋倒塌，街上充斥着有毒尘埃，社会陷入混乱，每个人都在为生存而战。育碧软件为这款游戏推出了免费的iOS游戏指南应用——I Am Alive Companion，其中包括：“图片模式”，可以让您创建《我还活着》个人主题相册；6首游戏原声音乐；游戏主区域的街道地图（包含来自开发者的独家提示）；所有成就及奖励列表；包括预告片、开发日志和“生还者录音带”在内的5个视频等。它不仅是一本攻略集，还是一个随身携带的特典。

### ■育碧软件在主机平台推出《雷曼3高清版》

育碧宣布，深受玩家喜爱的经典游戏《雷曼3》经过高清改制后推出HD版本，已经在XBLA及PSN平台上提供下载。《雷曼3高清版》（Rayman 3: Hoodlum Havoc HD）为玩家提供15～20小时的常规游戏体验，还附带丰富的游戏内容供玩家解锁。其中包括9个独立的迷你游戏、成就及世界在线排行榜。此外，经过升级改制的游戏将画面质量提升至60帧，玩家也将享受到更好的游戏音质。《雷曼3高清版》在XBLA平台上售价800微软币，PSN上是9.99欧元。

育碧月评

## iOS，新的领域

3月15日，苹果应用商店上线了一款叫做《摩托英雄》的横向卷轴平台赛车游戏，支持iPad、iPhone及iPod touch设备。这款游戏由育碧软件RedLynx制作室操刀，来源于广受好评的Wii Ware平台游戏，是一款将乐趣跟疯狂的公路赛车结合到一起的平台动作游戏。玩家们将纵横驰骋在6个色彩斑斓的世界里，参加日常赛事，搜索秘密和宝藏。

这已经不是育碧软件的第一款iOS游戏了，之前几天，育碧刚刚为另外一款iOS上的热门舞蹈类游戏《迈克尔·杰克逊——体验HD》更新了歌曲，而在最近两年左右的时间里，育碧在这个平台上相继推出了《猎杀潜航》（Silent Hunter）、《手机疯狂兔子》（Rabbids Go Phone）以及“刺客信条”系列等游戏，今年2月份还发行了《波斯王子经典版》（Prince of Persia Classic）。对一个大型游戏发行商而言，这个iOS上的游戏列表并不算丰富——比起那些在DS上炒冷饭的厂商来说真不算多，但也不算少，这得益于育碧近年来一直对休闲游戏和相关平台（包括Facebook游戏）持续保持了关注和试探。

由于iOS游戏仅需通过苹果的审核即可上线，对许多国内玩家来说，这是第一时间接触到国外厂商新作的一个机会。对国外厂商来说，也许有几组数字可以让它们兴奋：中国大陆地区已成为全球iPhone销量排名第二的地区，仅次于美国；Android和iOS总共占据了掌上游戏市场58%的市场份额，而且仍旧在上升。考虑到之前《仙剑奇侠传五》iOS版的热卖，不知包括育碧在内的海外厂商是否有意开发更多适合中国玩家口味的手机游戏呢？



《刺客信条——回忆》（Assassin's Creed Recollection）是一款设计精巧的卡牌策略游戏，对系列的爱好者来说，30元人民币的售价尤其物有所值

PC/PS3/X360

# 幽灵小队——未来战士

■Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier■射击■Ubisoft Paris■Ubisoft■2012年6月12日■江苏 防弹手柄



完成拯救任务的关键是与队友精准的战术协同！

## 在长达两年的不断跳票后，《幽灵小队——未来战士》即将在两大主机平台上发售

数次延期既有技术更新方面的原因，如针对Kinect加入的新玩法，更重要的是制作组一直都在调整游戏的合作机制。前作的合作是“有支援状态下的特种作战”，而此番深入俄罗斯、北欧和西非各个热点地区的幽灵小队，自始至终都是在孤立无援的情况下完成任务的，潜入代替了单纯的“掩体射击”，成为最重要的游戏方式。如何能让彼此之间毫无默契的4名玩家团结一致，刚刚照面就能拧成一股绳呢？

制作组的首要解决方案，是建立完整的情报共享机制。任何一名小队成员在发现敌人后，都会为其他3名伙伴自动“报点”。新的侦察设备，如可以穿墙透视的声纳眼镜、投出去后会用超声波定位周围隐藏敌人的侦察手雷，还有无人机，都会让小队对任何复杂环境下敌人的分布和走位了如指掌。其中值得一提的是无人机，它不再是《尖峰战士》里那种高高在上，只能侦测到开阔地敌情的“天眼”，你可以将它切换为驾驶模式，让它飞入建筑物的内部打探情报。UAV不存在飞行高度过低而导致的撞地坠毁，在接近地面时，它会自动伸出4个小轮子，变身微型全地形侦察车，钻入车辆地盘、桌肚这样的死角，继续履行自己的战术功能。

让4名玩家在几秒钟内同时完成某个特定战术行为的协调系统，在此次公布的资料中也被重点介绍。流程中你将会遭遇几个彼此视线重叠的敌人，或是由几名敌人严密看管的人质房，此时任何轻举妄动，都会造成小队的暴露以及接下来的Game Over。重新设计的瞬间出击系统制，可以保证让4名语言不通的玩家也能完成精准的战术协同：小队长激活协作模式，并且用1至4号数字键快速为队友分配目标，当队友将目标锁定后，即可回馈准备就绪的信息（队友头像下出现提示符）。首先出击的队长会激活大约2秒左右的子弹时间，其余队友可以在慢镜状态下终结各自的目标。

《未来战士》的Beta测试于4月19日在两大主机平台开始，在5月2日结束。主机版发售日为5月22日，PC版则推迟到6月12日。P


本作的无人机不仅能上天，还能入地呢


幽灵小队继一代之后又一次杀到俄罗斯本土



大量的夜间潜入任务，弥补Fisher大叔迟迟不露面的缺憾

本月头条

## EA宣布《质量效应3》扩展剪辑版


爱之深，恨之切，希望BioWare能平息这次“烂尾”事件

EA宣布，将在今年夏天发布一个名为《质量效应3扩展剪辑版》的免费DLC，其中将对饱受争议的《质量效应3》故事结局作出进一步的明确说明。BioWare的联合创始人Ray Muzyka博士说，他对Casey Hudson和整个开发团队不可思议的工作感到骄傲，同时他们也在游戏发售后倾听着玩家的反馈，即将发售的剪辑版将在同时照顾到开发团队为故事设定的结局，又会同时解答玩家们的各种疑问。Casey Hudson也谈到，他们重新安排了游戏发售后的开发计划，以更快地回应玩家们的不满。这也同时暗示本作会有更多的DLC内容。

**头条看点：**许多人曾经希望BioWare提供一个完全不同的结局，但最终制作者保留了原始结论，只是用DLC增加了新的情节和过场。这大概是目前来讲对BioWare和玩家来说都能接受的一种平衡。

### ■ EA宣布《凯蒂·佩里的糖果屋》物品包



《凯蒂·佩里的糖果屋》封面

EA日前宣布了《模拟人生3》的第六个物品包《凯蒂·佩里的糖果屋》（Katy Perry's Sweet Treats）。在4月份发布了最新资料片《表演时间》的“凯蒂·佩里收藏版”后，玩家们就推测将有和凯蒂·佩里相关的物品包问世，如今果然被言中。在这个物品包里，玩家将置身于糖果的世界，模拟人的装饰、家具、物件、时装和发型都将跟糖果有关。玩家利用这些物品可以把城镇打造成“糖人街”，弹着糕饼形状的吉他，或在糖果遍布的游乐场里游玩、在种满糖果树的街道上漫步，甚至把自己打扮成小糖人。玩家还将听到凯蒂·佩里献唱的主打歌，专为游戏录制的《Last Friday Night》。

### ■ 新《模拟城市》将捆绑Origin平台，要求时刻在线

EA近日确认，Maxis的最新城市建设类模拟游戏《模拟城市》可以通过Origin之外的数字发行平台买到，但无论以何种方式获得（包括实体光碟），游戏都需安装Origin客户端才能进行游戏。游戏的首席设计师Stone Librande强调，这款新作的游戏体验与时刻在线息息相关，因为游戏中的全球经济形势将受到网上全体玩家的影响，如果游戏抓取不到网络数据，那么游戏体验将会大打折扣。

艺电月评

## 城市世界

似乎沾上“时刻在线”几个字就要遭到诅咒，之前育碧软件的际遇就还历历在目；似乎捆绑到某个平台也会遭到诅咒，就像Origin因为初始上线、不够完善而受到的指责一样。但是放下这些喷子的论调吧，不管你面对的网络环境如何，《模拟城市》也许的确是一个适合网络存在的游戏，我们可以称之为“城市世界”。

想象一下这样的情景，你可以在地球上的任何国家和地点创建你的城市，建立后的城市融入了这个世界——你既要照顾这一个城市的繁荣，也要担心金融海啸的袭击；你既要维持这一个城市的治安，也要留心来自其他地区的流窜犯。甚至也许，你可以访问其他玩家的城市，你可以在合作模式里跟朋友一起管理他的城市，也可以任命你的朋友作为你的副市长，为你抓捕离奇的纵火犯而出谋划策。

当然，也许你会继续抱怨时刻在线和平台捆绑。我们可以理解EA推广Origin的决心，但对开发者而言，或许聪明的做法是采取类似《英雄无敌VI》的手段，那就是提供可以自由建设、满足一个单机玩家基本需求的单人模式，也提供更具有诱惑力的在线模式——互动的世界和真实存在在网络上的其他优秀或者蹩脚的市长们，这才是时刻在线之外更加有效的防止盗版又吸引玩家去购买正版的方式。至于Origin的那些缺点，也许我们需要时间——Steam刚开始的时候也不是一帆风顺。



新《模拟城市》的概念很好，唯一的问题是，它在最终细节上能否一样出色呢？毕竟我们并不缺概念很好的游戏，《模拟城市——社会》就是个例子

PC

# 模拟城市

■SimCity■模拟经营■Maxis■Electronic Arts■2013年■湖北只爱夏天



新颖的网络模式将让所有玩家的城市汇集在同一个世界

## Maxis赖以成名的系列之一"模拟城市"公布新作了，而且它就叫做《模拟城市》

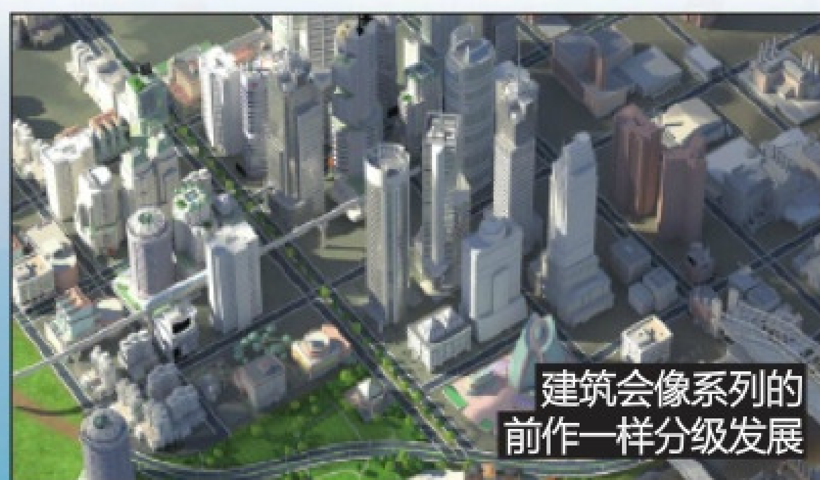
"模拟城市"系列让广大"平民"玩家过了一把市长瘾，在一片青山绿水中建立一个现代数码城市。从城市的分区、水电线路的铺设到城市的经济发展，都完全由玩家一手打造。这个历史悠久的系列之所以成功，关键在于游戏设计浅显易懂，并充分让玩家在游戏中发掘创造与建设的灵感。在经历《模拟城市——社会》的不成功的变革后，"模拟城市"系列的开发权又转交给了Maxis（前作由《恺撒大帝Ⅳ》的制作组Tilted Mill开发）。虽然遭遇挫折，但新生的"模拟城市"并不保守，而是有更多革命性的改变，其中之一是玩家必须联网才能进行游戏。

制作组声称，网络游戏模式以及全球经济发展将是本作的核心——所有玩家将在一个共同的世界（服务器）中建设自己的城市。城市中的建筑也会像系列前作一样升级，不同的是，每位玩家的所作所为都将会影响到世界的发展。如果某位玩家在建设自己的城市过程中制造混乱——比如过高的税率、资源缺乏等等，就会使全球的罪犯率上升，玩家的城市也有可能受到负面影响。

因此，联机模式将更具有挑战性，玩家将面对除了火灾、龙卷风之外的更多不确定因素，并非建设管理好自己的城市就可以让城市健康发展。本作中设有公共拍卖行，可供玩家交易物品和资源，价格的走势则是根据需求而定的。需要注意的是，所有的交易都是通过拍卖行进行的，玩家不可私下进行交易。

新的《模拟城市》游戏中还增加了类似RPG中的支线任务系统，除了规划发展城市外，玩家还需关注城市中居民的生活。比如发电厂的厂长会要求你提供一定数量的煤块，当玩家达成此任务后会获得生产水平提高的奖励。完成分支任务的奖励包括现金、装饰品、开启新建筑及皮肤等等。随机事件永远会"困扰"着你——有些图谋不轨的NPC也有可能游荡至你的城市中，比如趁你不备将一片建筑烧成废墟的纵火犯，玩家需要完成相关任务才能去除这些隐患……

本作预计于明年上市，对应平台为PC和Mac，暂无主机版发售计划。



建筑会像系列的前作一样分级发展



走环保路线还是工业路线，你可以自由选择



纵火犯可能会成为你城市中难以消灭的一害

## 本月头条

# 《文明Ⅴ》将发行官方繁体中文版


繁体中文版的汉化样张

中国台湾省的发行商开方科技日前宣布，将在今年8月发行《席德·梅尔的文明Ⅴ》的繁体中文版（台译为《文明帝国5》），支持到目前为止的所有更新内容（但没有明确是否包括最新资料片《众神与诸王》）。《文明Ⅴ》采用全新引擎制作，在游戏内容上也有颇多革新之处，游戏于2010年9月21日发售，得到了世界媒体的极高评价（平均分达到89.11%）。开方科技特别表示，本次推出的繁体中文版支持Steam平台，玩家可通过Steam进行内容更新。另外，2K Games宣布，《文明Ⅴ》的最新资料片《众神与诸王》定于6月19日发售。

**头条看点：**实际上，国内早就有《文明Ⅴ》的民间汉化版问世，希望此次官方繁中版能够更加严谨，更贴近信达雅的至高境界。

## ■ GTA5将与《马克斯·佩恩3》共享多人对战团队


实际上从队伍信息上能推测出的东西仍旧很少

Rockstar Games的联合创始人Dan Houser近日透露，在《横行霸道Ⅴ》中，玩家可以使用他们在《马克斯·佩恩3》多人游戏中创建的队伍。House对IGN说，多人游戏也是R星游戏中重点表现的一部分。通过在Social Club创建队伍，你就可以在GTA5刚发售时就使用他们。这样不仅具有继承性，还对新人更友好，给老手更多奖励。这可能意味着所有《马克斯·佩恩3》中多人队伍的资料信息都可以被迁移至GTA5中，玩家们也许可以借此猜测更多GTA5多人游戏的设计。

## ■ GTA5发售日再起疑云

GTA5的先行预告片已经在去年年底发布，但此后没有更多官方消息。日前有玩家猜测这款游戏会在2013年5月份发售。理由是：从2010年开始，Rockstar就将主要大作安排在5月的第三周发售。《荒野大镖客——救赎》是5月18日，《黑色洛城》是5月17日，即将到来的《马克斯·佩恩3》是5月15日。这个时间段是一年里几乎没有大作发售的空白期，不存在激烈竞争，Rockstar的游戏可以毫无压力地占领市场。的确如此，Rockstar的大作近年来很少赶在年底假期档发售。考虑到从宣布到发售一年半到两年的周期，GTA5真的有可能一年后就会到来。另外的传闻是，一个恰好离开GTA5制作组的动画设计师表示，本作计划于2012年10月发售——这个日子是不是太紧了点儿？

## 仟游月评

# 马克斯的归来

5月15日和29日，《马克斯·佩恩3》将分别发行主机和PC版。相比于《荒野大镖客——救赎》与GTA系列的强势，《黑色洛城》和《马克斯·佩恩3》好像并没有被当成大作看待。特别是后者，长期处于玩家“雷不雷”的质疑当中，改换制作组后，这款游戏似乎注定要元气大伤。

事情可能没有这么简单。《黑色洛城》在发售前也是不被看好，最后在全球斩获了500万套的销量。《马克斯·佩恩3》也通过近期的一系列展示显出了些许大作本色，其中值得注意的是两点：一是，这款游戏仍旧注重故事的塑造，巴西救美的关卡里充斥着镜头感十足的过场动画，制作者显然明白前两作之所以成功秘诀何在；二是，这款游戏在过场画面和实际游戏时的细节处理看起来也很舒服——改良后的漫画过场串联起了高节奏的故事演进；过场和实际游戏无缝连接，毫无割裂感；打手枪时的准星和前作一样只是一个白点。战斗中的细微之处看得到制作者的用心，比如躲在玻璃窗后向室内射击时Max会首先打破玻璃……

据说，一个善于表现的制作团队往往会把预告片剪得精彩纷呈，这样可以老板交作业，也有利于继续向投资人骗钱，而低调到亮相都不太会亮的团队毕竟还是少数。Rockstar Vancouver的好汉们就是这样，谁都记得大叔刚露面时那些惨不忍睹的原画吧？那么，《马克斯·佩恩3》会是R星在今年初夏带来的一个惊喜吗？


大叔的打枪风格犀利快速，快节奏的战斗场面和过场动画完全无缝连接

PC/PS3/X360

# 马克斯·佩恩3

■Max Payne 3■射击■Rockstar Studios■Rockstar Games■2012年5月29日■江苏 防弹手柄




呼风唤雨的财阀，黑白两道通吃，但最后还要一位过气的美式英雄来拯救

剧烈的疼痛让Max的表情扭曲到了谁也认不出来的程度

双腿已经无法支撑明显发福并且刚刚还被一颗9mm子弹贯穿的身体的重量，缠在右臂上的绷带被不断涌出的鲜血染成了褐色。明显不复当年勇的Max与保安公司的新伙伴Passos一道，在圣保罗的一个废弃足球场里与绑架老板妻子的黑帮厮杀。他的每一个动作，都体现出了一个老迈英雄再战边缘时的疲态与无奈。

《马克斯·佩恩3》的最新开发日志力图说明，制作组试图通过角色的肢体语言将人物此刻的情绪传递给玩家，这归功于NaturalMotion公司提供的Euphoria动画引擎。在Max身上运用的技术并不算多么反人类——依然是预录多个动作捕捉数据，再根据实际战况将最合理的动作输出到前台的解决方案。手持双手枪和怀抱狙击步枪时发动同样的鱼跃动作，角色的跳跃距离与动作模组绝不会是一个样子。从剧情大纲上来说，本作中的Max将经历颓废（纽约）—稳定（在巴西获得财阀私人保安队长工作）—堕落（Fabiana被绑架），以及奋起（削发明智）4个过程，他的动作风格，也将对应这4个阶段的心态变化。

想营造出吴宇森暴力美学电影的演出效果，就必然需要杂兵们在被主角子弹射中前后的卖力演出。Euporia引擎将把精神层面的因素，如人多势众时的狂暴、处于劣势时的畏缩、行将就木前的绝望，作为影响敌兵骨骼动画的变量。他们在镜头前的各种惨死，也是根据子弹的威力和命中部位来决定的，一发击中手臂的子弹可以让他们无法举起枪，一发狙击枪弹可以直接将手臂卸下。在射击操控中，制作组也将FPS的一些操控方式放在了Max身上：在面对强劲火力、不得不后退暂避时，人物并不会扭头就跑，将后背完全暴露在枪火下，玩家可以在按住“下”的同时依然控制枪械对敌实施压制性射击。

过场动画和实际操作是无缝连接的。前作经典的漫画表现方式依然得到了保留，采用画中画方式演绎的分格漫画将与实际操作融为一体，不再有Loading时间。分镜头也在实际战斗中被大量运用，比如此时有敌人试图迂回包抄，那么画面就会给出他的特写，提示玩家即将到来的威胁。P


本作当中枪械众多，绝无通关两把枪的烦恼


实际游戏画面：后退中依然可以将枪口指向前方压制住敌人


上一桥段结束后，画面会转为静态黑白片效果，新桥段从左边一栏出现

本月头条

# 《完美国际》游戏时装潮流史


《完美国际》时装的变迁

《完美国际》中的服饰系统受到了众多玩家的追捧，成为了《完美国际》的潮流时尚标。变换的独特造型讲述着潮流的发展。潮流飞速替换，而玩家对美的追求却未曾改变。近日，完美世界透露旗下的《完美国际》6年来为玩家悉心设计了近700款精致的时装，其中从萌系女仆到中性风潮，再从西装流行到复古旗袍，非主流的冲击与民族服饰复兴，每个面都有所覆盖，近百款时装备受玩家瞩目，堪称经典之作。

完美世界表示，一件件华美的时装，为玩家谱写时尚潮流，让每一位玩家都能在《完美国际》中走在时尚前线，引导游戏潮流。

**头条看点：**时装在网络游戏中并不少见，然而像《完美国际》一样在运营6年的时间里设计700余款时装，让玩家可以随时张扬个性，自由选择外形的游戏可就没多少了。

## ■《诛仙2》诛小仙海外发布


猫主题诛小仙入驻马来西亚古晋主题博物馆

在充满未知惊喜的周年庆典即将到来之际，《诛仙2》在海外发布了虚拟代言人——诛小仙，在媒体云集的时光盛典上（暨2011年度完美世界媒体·合作伙伴答谢会）共同见证了《诛仙2》虚拟代言人诛小仙的诞生。完美世界总裁竺琦在现场亲自为诛小仙点睛，五周年版诛小仙由此诞生。具有当地特色的猫版诛小仙，由完美世界CEO池宇峰和马来西亚的政要亲笔签名，已被海外博物馆作为珍贵纪念品收藏。

完美世界总裁竺琦表示：“诛小仙是每个人的代言人，他让玩家尽情享受创意DIY的乐趣，可爱、一缕毛、招风耳、圆圆的脑袋，组成了诛小仙鲜明的形态。诛小仙具有百变的装扮空间，可以是《诛仙2》中的三眼灵猴，可以是你的英雄梦想，可以是你的朋友。彰显个性的诛小仙，得到广大玩家朋友的喜爱，大家可以选择钟爱的主题随心创造自己的代言人。”

## ■《神鬼传奇》喜迎三周年庆典

近日，完美世界旗下运营的魔幻网游《神鬼传奇》迎来了三周年生日，完美世界邀请该游戏的所有玩家们一同庆祝这个节日。该游戏负责人表示：“回首三年运营历程，那些可爱的NPC、忠诚的召唤兽以及默契的战友伴随玩家们成长；展望未来，前方的路途我们同样信心满满。”据悉，该游戏在三周年生日来临之际，为玩家带来了诸多礼物，譬如全民双倍经验活动、摆摊庆祝活动等等。除此以外，《神鬼世界》三周年庆典还给玩家发放了各种现实大奖——Tt定制版游戏鼠标、周年纪念探险怀表以及游戏点卡等。

完美世界表示，继“龙穴迷踪”“成神之路”“冥界圣战”“东方传说”“天域之巅”等版本之后，《神鬼传奇》在今年还会更新全新内容，前方的路程会更精彩。

完美月评

# 潮流

潮流一般指代的是流行的趋势，我们一般在现实生活中提及潮流，大多与服装、饰品相关，这是由于我们日常必备物品衣食住行的衣是我们的第一需求品吧。其实在各个行业内都有自己的潮流，比如电视节目中的湖南卫视（在许多少男少女眼中，芒果台就代表了时尚与潮流），手机中的诺基亚（在智能机崛起之前，诺基亚就代表了时尚与潮流），就连游戏也不例外，比如暗黑风、魔兽风、中华武侠风等等。

但是每个潮流都有自己的生命，就以上世纪90年代红遍大江南北的寻呼机来说吧，它开启了即时通信，将人们带入了没有距离的年代，那个时候，无论男女老少，人人皆以拥有一台寻呼机为荣，就连那个时代的电影，也不乏寻呼机的身影。但随着科技的发展，手机的流行，寻呼机如同流星般在市面上迅速瓦解消失了，时至今日，你若是在大街上看到还有人在用寻呼机，你还会觉得这是一种潮流么？所以说每一段潮流都有着自己的生命。

不过就像艺术家一样，一个潮流的结束并不意味的终结，而是涅槃重生。犹如手机取代了寻呼机，电视机取代了收音机，就连六七十年代结婚时所备的三大件在现如今也变了味道……难道所有的潮流都必须追随？比如早年的朋克恐怕时至今日在我们看来仍然显得特别前卫与另类。这你能接受么？我觉得与其无脑追随，不如自己选择并适应。

完美世界旗下的《完美国际》在服装上可谓极大丰富，玩家们在游戏中几乎可以随心所欲地张扬自己个性。但在引导与制造游戏潮流方面，完美世界则还有发挥的空地。如何做出一款玩家既叫好又叫座的游戏，这远比在游戏中设计几百款衣服要更有成就，《笑傲江湖》显然具有这样的潜质，不过未来之事，甚难预测，因此让我们一起期待吧。


很多玩家都对《笑傲江湖》充满了期待

诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

# 《诛仙2》趣味任务带来的惊喜

■北京 水青

你或许也是一个像我一样的菜鸟玩家，操作平平，更不懂得如何统帅这个玄幻世界，那么你一定要知道在《诛仙》中的一些独特的趣味任务及小道具，他们隐藏在这个奇妙的世界中，总有一样会带给你不一样的惊喜。

## 趣味系统

**钓鱼乐趣多，钓出丰厚奖励**

想成为垂钓大师吗？钓鱼总会给你带来惊喜。每天的钓鱼比赛中只有1人能够钓到“鳏鱼”成为当天的冠军，钓到5条“鲔鱼”者为亚军。除了“鳏鱼”和“鲔鱼”之外，我们还能钓到用来换取大量金币的“鳕鱼”、135级法宝的灵媒和各种任务、事件触发道具等。有些鱼还可以换到海量的经验，并且通过钓鱼获得的各种任务、事件触发道具还能为我们送上独特的搞笑尊号。

**生产专精，让你穿衣打扮无忧**

生产给你带来致富之路，让你修真之旅更轻松无忧。当人物等级到达60级以后，可以随时点击学习生产专精技能。在游戏中，打开技能栏中的其他技能，就能看到生产专精技能。通过收集生产材料，自己打造衣服鞋帽等装备，不仅能感受自给自足的乐趣，还能让人物的能力有飞跃性的提升，千万不要错过。

**捕捉宠物，战斗添助力**

玩家等级达到60级以后，在游戏中用快捷键“R”打开面板，就能看到自己拥有宠物捕捉技能。使用宠物捕捉技能，你就可以捕捉野外的怪物来。虽然并非所有的怪物都可以抓捕作为宠物，但《诛仙2》中有“小鹿”“大头娃娃”“夜枭”等众多类型、属性不同的宠物等可以任由玩家捕捉，相信总会有适合你的。

**迷你小游戏，享受休闲时刻**

迷你小游戏系统，为我们带来超轻松的休闲体验。登录《诛仙2》后，在游戏界面右下角的“社区”功能版块找到诛仙“家园”版块，你能通过“诛仙斗地主”“兽妖总动员”“诛仙连连看”等欢乐游戏让你不做任务不杀怪，也能获得丰富的经验嘉奖。更有还有百草园让你体验“偷菜”的乐趣，一起来看看吧！

## 独特道具

**完璧符，炼器秘宝**

所有玩家每日登录游戏，只要点击雷达上的VIP图标，就能进入登录有礼页面免费领取完璧残片、灵犀、气血和真气补药等修真至宝。另外，现在“天帝宝库”寻得打包优惠的完璧符即可免费获赠众妙之盒。

**星盘瞬移，出行无忧**

星盘可以令你在各个地图间随意穿行，即使相隔万水千山，也只需轻轻一点立马瞬移到目标所在地。并且，传送秘宝星盘，还可以记录9个传送地点，进行选择性的飞行，绝对是你出行的必备物品。星盘还可以通过星盘充能石，补充能量延长使用时间。“星盘”和超值珍宝星盘充能石在天帝宝库即可轻松寻得。

**化咒签，为你带来奇妙机缘**

30级以上玩家每日登录游戏，包裹中会自动出现6个天运宝诏。使用天运宝诏，能在河阳小凳子处兑换蕴藏修真至宝和奇妙机缘的许愿箱。化签咒能帮你开启各种许愿箱，让你轻松收获造化珠、千华龙筋等各种稀有珍宝。与此同时，“化咒签”在河阳NPC小环处，可以对“封印的绽魂仙羽”“封印的天宫秘宝”“摇钱树的嫩枝”进行解封，让你收获绝版法宝、附件等各种稀有珍宝。

**太一秘文石，让你的法宝更强悍**

通过法宝的技能加成，可以使原本就已经所向披靡的五重技能更具威力。太一秘文石可以重置法宝附加任务技能的数量和种类，并有一定概率改变法宝技能的等级，让你的法宝更加强悍。


河阳城NPC左观鱼


风景优美的钓鱼地点


炼器秘宝助你打造神兵利器


可爱的小鹿宠物


迷你小游戏“诛仙连连看”

神鬼世界 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

# 《神鬼世界》周年那些奖

■河北 老鸭

《神鬼世界》已经陪伴我们走过1年多的光景。随着周年来临之际，各种惊喜的来袭着实在游戏中屡掀波澜。下面我们就一起去看一看那些周年的活动奖品吧。

## 实惠，全民周年庆礼包

周年庆中最实惠的内容就是本次出现的周年庆礼包，以往各种礼包都需要我们在游戏中购买，虽然价格上比较便宜，但真正能开出实在大奖，还是少之又少。而这次周年庆典大礼包，似乎是100%的中奖概率，这点着实令人很欣慰。而奖品的设定也十分尽如人意，都是玩家在游戏中迫切需求或必备的消耗品。下面我们就解读本次周年庆典大礼包吧。

首先是背饰“棒棒糖米萝萝”，该道具作为饰品出现，除了具备十分卡哇伊的造型，同时还有不错的属性提升能力：力量+30、体质+30、敏捷+30、智力+30、精神+30。换句话说等于所有属性点全部增加30点。虽然没有按照职业而进行具体的属性偏移，所以也使得这个饰品略显属性中庸。不过该饰品要求的装备等级仅仅为50级，所以在一些小号身上来使用，也能得到不错的效果。而针对于大号来说，更多的是外观效果大于实际作战效果喽。

“位神神髓”这个道具其实可有可无，价格也不是太对。但对于系统白送而又可以让我们增加190点血脉威能，也算是一次小小的欣慰。这里礼包中真正具有实际效果的，还是出现的那两块下位神建筑皮肤。现在我们玩家对皮肤的渴望已经达到空前高度，毕竟从神之国度处得到的属性加成，已经初步显示出它的威力。而如今要想得到高等级皮肤更是难上加难。所以这次赠送的两块下位神皮肤，也着实可以解决眼下燃眉之急，可以加载到急需升级的两处神之国度建筑，从而达到角色战斗能力的提升。

除此之外，还有周年庆海量经验卡以及试练之石的赠送，虽然说这两个物品对高级角色没有太大的用处，但是对于小号、特别是50级左右的小号来说，可是至关重要的物品。不仅可以快速提升等级，还能加速技能升级，从而缩短和高级账号之间的差距。这也算是游戏中比较亲民的一项福利吧。

总体来说，这次周年庆大礼包十分实惠，可要一定要记得领取哦。领取方法是3月22日起，50级以上玩家进入游戏可点击界面上的“活动速递”按钮，或通过点击神鬼大事纪内的“活动速递”界面内了解本次《神鬼世界》周年庆的活动介绍，并领取周年庆大礼包。

## 周年中，试练谷的惊喜

小小的试练谷，在这次周年庆版本中被激情点爆。试练谷如今早已不陌生，作为45级就可进入的日常活动，不仅在角色发展初期为我们提供了大量的经验，同时也作为自我技战术锻炼的场所，积累了最原始的战斗经验。随着周年庆的版本的来临，试练谷也随即推出了更为精彩的相关活动。

当完成整个试练谷挑战之后，并成功杀死最终Boss时，就可以在此时开启宝箱。当开启宝箱后就可以获得本次周年的专属奖品“周年庆勇士勋章”。当然这枚勋章可不是用来穿戴的，而是目前游戏中极为珍贵的一种消耗类道具，用周年庆勇士勋章可以兑换周年庆徽章、周年庆时装、称号道具和经验丹等各类奖励。

从之前各种徽章所表现出的实力，相信大家不会质疑本次周年庆徽章的能力吧。而且配合本次周年庆活动，周年庆徽章也是一种身份的象征哦。再来说下周年庆时装，时装向来是潮人的追求，本次周年庆的时装华丽多彩，并且所附加的属性也十分令人满意。

最最关键的一点，这次的时装可是免费的。对于动不动就要花上一笔不小开


还会陪你一起跳舞


娇艳美女邀你共战


蛙跳式前进很有趣


超酷坐骑纵横魔幻大陆


红龙宠陪你征战周年庆

支而获得的时装，免费周年庆时装真可谓是大大的福利。所以说现在很多人都不去参加的试练谷，如今可是人满为患喽。所以说么，传统老活动如今焕发新春，《神鬼世界》可是在2012逆势开启了一轮新迹象。

## 极速经验累计，精英服经验倍增

对于《神鬼世界》中的玩家来说，角色升级的进程并不是很慢，最关键的1点则是技能升级同样消耗经验。角色等级、技能等级双重消耗下，经验值的获得就显得尤为重要。目前除了完成各种日常活动、等级任务、副本任务、卷轴任务之外，剩下的也仅仅就是挂机刷怪了。就目前挂机刷怪来说，高等级地图刷怪难度系数大，再碰上1个红色地图，还要时刻面临被恶意抢怪、PK的危险，就算是白色地图也未必绝对安全。虽然说游戏中有助手系统，但助手毕竟不是人手！所以说要想快速升级，如今还真的需要1个极为有效的方式方法。

周年庆版本虽然没有提供一个有效的快速升级好办法，但是却大大提升了杀怪所获得的经验值。本次经验大幅度提升的范围是41～120级的角色，在享受原有精英服经验加成的基础上，二次提升经验奖励。所以说本次《神鬼世界》周年庆典中，可以让每一位玩家都实现光速升级的梦想哦！特别是光速升级技能等级。而且本次奖励的范围也不仅仅是局限于杀怪，同时还包括任务、活动等相关经验。总之就是一切可获得经验的内容，统统都在本次奖励的范畴之内。

请看详细的经验倍增列表：

| 等级 | 角色等级 | 可获得的经验倍增额度 |
|---|---|---|
| 1级 | 41～120级 | 最高可获得原精英服经验倍增×1.5倍 |
| 2级 | 41～120级 | 最高可获得原精英服经验倍增×2.5倍 |
| 3级 | 41～120级 | 最高可获得原精英服经验倍增×3倍 |
| 4级 | 41～120级 | 最高可获得原精英服经验倍增×3倍 |

除了经验值之外，本次精英服依然延续了对新人玩家“我们看好你”的增益Buff。但这个效果在本次周年庆版本中又进一步得到了加强。例如回魔速度和怒气回复速度，将大大得到提升。而且随着精英服的等级越高，这个效果所体现出来的实际作用就越大。这个Buff对我们日常游戏的影响力，还是非常大的。回魔可以降低日常刷怪时蓝药的消耗，而怒气值的快速恢复，则可加快XP技能的使用频率。所以该Buff在刷怪战斗中所体现出来的实际效果，远远大于它所描述的数值。如果善加利用的话，将在角色初期发展阶段中，如虎添翼。

## 英灵碑！我们来铸建

这是伴随周年庆版本而随之推出的一项全新活动！每天晚上7点30分，在亚特兰蒂斯——英雄广场处会出现活动NPC铸塔师。跟铸塔师对话，这名NPC会让我们去搜集3种品质的材料。此时我们也就可以进入主城各区域，来采集NPC要求的这3种品质的材料。当完成采集任务之后，将所采集的材料交给铸建师，提交材料的时候可以获得一定的经验值奖励，并且在精英服的效果作用下，经验值奖励还是较为可观的。但是每天提交的数量仅为5次。所以也就是说这个活动任务每天最多限制5次。当提交的材料达到系统上限时，亚特兰蒂斯之塔的模型就会发生变化。并且在每一次变化时，随之的地上都会出现许多宝箱。而最为诱人的就是国王宝藏钥匙（黄金）。同时还伴有白银、青铜钥匙以及海量的经验。

要说黄金钥匙开启的黄金宝箱，可谓是奖励丰厚！特别是奖励的80级出战召唤兽小火龙！成长范围在1400～2600之间，而且还是目前最热门的体质型召唤兽，伴有天赋技能：高级劲力、高级击晕、神级守护之光。虽然说技能不是太给力，但小火龙拉风的造型，以及较高的成长值，配合技能重铸、魂魄系统等等相关内容的后天培养，小火龙也不失为目前主流体质召唤兽。谈不上PK神宠，但至少在挂机以及副本中所表现出来的实力，还是非常强悍的。除此之外，国王宝藏中还有一些其他诱人的奖励，例如宝石、白金贵族卡，高级女神之泪、99朵鲜花等等。

所以说，英灵碑活动可是大大的送福利，没有不快快参加的道理。


龙宠已经全力备战


绿豆蛙正面萌照


粉色“咕咕”也很萌


炫美新时装


新地图神圣庭院隐藏Boss——独角兽

神魔大陆 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

# 《神魔大陆》曾经有个守护

■北京 不见不散克丽丝

**4月20日那天凌晨，跟会里的朋友打通完暴风幻境，气喘吁吁的坐在副本门口吃着恢复药品。虽然很困，但是我睡不着，我拉着永夜进了GT语音，絮絮叨叨讲了我的故事。**

原来有个巨人守护对我很好，一直很好，只是好的让我觉得这是一种习惯。我是超级大路痴，即便是最好用的自动寻路，也无法指引我去特殊的地点打世界Boss。每当我面对稀奇古怪的地名一筹莫展时，他便密语告诉我每一步应该怎么走，告诉我传送石在哪里，并发来他做好的坐标。那时候我总称呼他为神魔导游，而他总说我永远也成不了高玩。

永夜说："你别他、他、他的了，你不能爽快点说下他的名字啊？"

我沉默了一会儿说："好吧，我告诉你，他叫布兰德。"瞬时，我又陷入了回忆，我继续叙述起那些记忆。

我说路痴就不是高玩，太小看人家了。我努力看着地图寻找方向，最终发现自己卡在山石之间，找不到东西南北。

永夜插嘴道："你可真够笨的。"

我讨厌别人在我讲故事的时候打乱我说的话。我吼了他一句："别插嘴，再插嘴我不讲了。"

他沉默了，于是我继续絮叨。我顿时觉得我是唐长老，拉着不耐烦的孙猴子，啰嗦我那不堪回首的情感故事。孙猴子一说话，我还给他念紧箍咒。

布兰德还是找到了我，把我从山石里拯救出来。然后告诉我，再卡住了直接用回城术回去。从那以后，我就跟在他身后走，看他健壮的背影，我就特别踏实。

那时的我还是一个身高不过1米48的小火枪姑娘，又矮又瘦，站在人群中几乎看不到我的存在。我不仅瘦小路痴什么都不懂，还每天叫嚣着带新人打灯塔副本赚恩德值。可我去灯塔总群怪被海盗打死，死了还不知道怎么跑地图，小号们再也不跟着我下灯塔副本，我也没有恩德值可以获得，导致我每天所做的一切除了跟着布兰德走路，就是钓鱼烹饪看风景什么都不会。

直到现在，我依然站在清水绿洲钓鱼，有个路人问我你怎么还是60级？我说："没升级"，那人又问："为什么不升级？""为什么要升级？""不升级干嘛？"面对这么蛋疼的对话，我也无奈地回答："难道不升级就不能玩《神魔大陆》了么。"

我只要跟在布兰德身后走，偶尔在副本门口坐着看他打怪就行了。那时候他是我的整个世界。

《神魔大陆》一直没出新资料片，我也一直未能突破70级大关。

一天，布兰德突然告诉我他要和朋友一起去美服。当时，我就愣了一下。问道："为什么突然就走了？"他说："在美国玩国服太卡。"而且他的美国同学也想和他一起玩《神魔大陆》。我顿时感到万分难过，又问他能不能不要走，能不能留下……

布兰德最终还是走了，没有留下。游戏里，我那天居然没有犯路痴，居然找到我经常去的钓鱼的那个叫清水绿洲的地方。但是我没有钓鱼，而是安安静静的坐下发呆。现实里，我是对着显示器哭。哭得我妈都过来问我怎么了，我说："没什么，真的没什么。"

他们说，时间是治愈伤口的最好良药。我以为我能慢慢忘记布兰德，可是完全没有。某天，YY上布兰德问我，一个人还习惯么。我看到他弹出来的对话框，又哭了。这个没心没肺的人居然还记得我。我找纸巾擦眼泪，久久没有说话。我再拿开纸巾发现他头像居然黑了。留下一句话，一句到现在我还记得的话——"等《神魔大陆》开资料片了，我就会回来。"


曾经的我们


城中的金鱼很容易被大家围观


当年他送我的宝宝，存留至今


你的心中我是否如当年一般美好


七彩的金鱼

好多天，我都没有见到他跳动的头像。那灰色的名字让我备受压抑。自从布兰德走后，我就一直呆在网通一区的命运之台服务器，我想资料片开了后，他一定会回来的。美服的版本一直落后于国内，他肯定会来体验全新的玩法，一定会扛着大锤子继续开荒新副本。

我开始学着看地图，开始一个人慢慢做任务升级，迷路次数越来越少。有时候看到别的守护与我插肩而过，同样会想起他的那宽厚的背影。

公会起起落落，换了一代又一代的会长。有的人走了，又有的新人进来。而我却一直在公会里呆着，我怕他回来时，没人欢迎他，他会难过。

慢慢的，我终于到了70级，吃罗曼果下副本，做试炼去流光。我带着一群什么都不懂的小号，征服灯塔。

我强力了，而他却不知道……

资料片开启前，我买了好多漂亮的衣裳。我想去等他回来，我打扮得漂漂亮亮的拥抱那个厚实的肩膀。

我还记得资料片开启的那天中午，更新完游戏，我排队挤上服务器。我要尝试下新地图、新副本，骑上新飞行器，等他来的时候，我就能做一个伟大的向导，带着他去美丽的雷辛格玩。

在自由港城市广场前，无数骑着气球飞行的人们在空中打闹。服务器里来了好多人，好友栏里那些灰了的名字再次变得鲜活而生动起来，只是他的名字没有再亮起。我告诉自己，他会回来的，他一定会回来的。

在我满怀希望的等他回来时，CSDN泄露事件发生，我的YY账号同时被盗。资料不全，无法申述。我只好换了YY，此时我心里有个不祥的预感。

我将包包里、仓库里的鱼肉都拿出来，做出了美味可口的鱼汤——放入邮箱寄给他，寄给那个灰暗的名字。

我想等他上线的时候，他应该能看到这些礼物。他下副本就能吃我亲手做的食物，他肯定还会想起有个小火枪一直在等他回来。

他记起我了，还能陪我逛街钓鱼看风景……我邮了一打又一打，我做食物做的精力活力全没了，我不知道给他邮了多少个食物，我只记得煮这些鱼鱼时，满脑都是关于他的回忆。

他在美服能吃上鲜美的鱼肉么？他会不会想起有个迷路的小火枪努力的升级在等他回来？

"后来呢？"永夜弱弱地问了一句。我没有理他，我心里想的还是关于布兰德的画面。

如今，《神魔大陆》"冰风谷"都要开启了，你怎么还没回来？是不是路痴了，找不到回来的路了？

故事就这样讲完了。我说我去找纸巾擦擦我泪水。永夜没有说话。难道我这故事白讲了？难道我一个人在这絮絮叨叨自言自语了老半天？

我对着MIC大声喊了句："永夜，你妹……"

永夜说："别哭，我在练巨人守护。"

克兰蒙多的天空，很蓝，很干净。我站在自由港花街门口等待着永夜练的小巨人守护。我记得那天很美，风中飘荡着花的香味。当传送石将永夜的巨人守护传送出来时，阳光洒在他厚实的胸膛前。恍惚间，我好像看到了他。永夜将我举起，扛在肩上。我在屏幕前喃喃自语，"你回来了，真好，真好……"

其实，我一点都不喜欢钓鱼，只是那天，他在队伍里说，食物材料太贵了，有人给我做食物就好了。于是，我冻结了我的高阶植物学技能。我放弃了挖矿，每天像渔夫那样去钓鱼，给他做美味的汤。

现在看来，好像一切都不重要了。

永夜的巨人头顶冒出一段话："你愿意，倚靠我的肩膀吗？如果你愿意，我想和你永远在一切。"

希莉娅女神作证，这是我听到最动听的情话了。

我打开系统设置，关掉特效，不显示所有的名字。

永夜，就让我们永远在一起吧。


他也曾做过类似213年轻在城中炫酷的事情


我们曾经如此美好，却结局难料


无数个夜晚只剩自己一人


一个人走在路上形单影只


在城市上方眺望

本月头条

## 多益网络亮相广州游博会


多益Showgirl惊艳全场

已圆满落下帷幕的广州首届游戏展，云集了国内众多知名游戏厂商。一连三日展馆人山人海，其中多益网络的展区更是备受关注，其中《梦想世界》《神武》《梦想帝王》《命运之轮》等多款产品的亮相，吸引了与会观众与记者们的眼球，让人们流连忘返。

除此以外，多益网络的Showgirl与Coser也成为了本届游博会的热点话题之一，其中不乏类似《梦想世界》娇媚战神这样的Coser，举手投足间的透露的飒爽英姿，恰好诠释了《梦想世界》中该职业的精髓，有玩家将现场相片上传网络后，引得众多宅男大呼Hold不住。

而第一代游戏《神武》的Coser天使山楂妹的人气则比《梦想世界》的更为火爆，有玩家甚至表示——回去就将试试《神武》里面这个狐美人的角色。另外，《神武》的美少女应援团与众多Showgirl也吸引了不少观众的关注。

**头条看点：**多益网络在首届游博会中不仅成功将自己的游戏推向了观众，还将展台现场不折不扣地打造成为了游戏厂商与游戏玩家的欢乐舞台。

### ■《神武》全新内容正式推出

近日，《神武》更新了全新内容，跨服比武“群雄逐鹿”让大家可以实现真跨服，零距离参与比武竞技。在这个活动中，玩家们只需在游戏中与NPC对话即可实现跨服，无需重新登录。另外，战队的参赛让玩家更加团结，8大分组缩短了对阵玩家的等级跨度，降低了等级碾压，让跨服竞技变得更加公平。而在“江湖奇缘”的新副本中，多益网络加入了对抗模式，两个阵容的队伍可通过排兵布阵和有效利用战略去进攻，对双方战况造成相互影响，虽然没有正面的对打，但是新模式使得副本更加多变，更加有挑战性和趣味。


《神武》跨服比武“群雄逐鹿”开启

新玩法“江湖奇遇”更给予了大家随时随地邂逅惊喜的机会，还有让战术更加多变的子女变身系统、能改变造型的人物装饰、以及为装备附加给力属性的装备卦象系统。

### ■《梦想世界》推出“英雄传奇”

《梦想世界》近日推出了新玩法“英雄传奇”，呼吁玩家们大胆追寻内心的欲望，唤醒另一个自己，做想做却不敢做的事情，缔造属于自己的英雄传奇。在“英雄传奇”中玩家会邂逅12位主角，他们的身世谜团都会在玩家的不断探索中被揭晓，而大家期盼已久的阵营召唤兽也正式登场，分为成品和宝宝两种类型，天生四技能，可佩戴两个饰品，可爱外表绝对让所有玩家爱不释手。此外，“英雄传奇”路上不容错过的侠侣人生也是亮点之一，英雄既要江山也要美人，闯荡江湖也不能忘记制造邂逅爱情的机会，新副本“心心相印”就是专门为男女玩家准备的异性副本，需要男女玩家两人组队才能进入。

多益月评

## 江湖志，英雄魂

庄子说：“与其相濡以沫，不如相忘于江湖。”什么是江湖？我们常说有人的地方就是江湖，对被传统武侠文化熏陶着的我们来说，江湖有着特别的意味。“人在江湖，身不由己。”这句古龙大师借由笔下人物燕十三之口说出的经典之句，现今已被我们常常用来感叹自身的无奈，甚至是用来做某些事的借口。有江湖就注定了会有恩怨，有了恩怨必定要有英雄。什么是英雄？聪明秀出，谓之英；胆力过人，谓之雄。每个人心中都有一个江湖，每个人心中也都会有一个英雄。大话西游中紫霞仙子说：“江湖必定存在，而英雄却是相对诞生的。”

现今的社会就是一个江湖，我们在江湖中扮演自己的角色，可能是一呼百应的大人物，也可能是默默无名的小卒，这个江湖里也有着恩怨，有着英雄，不同的时代总是有着这样或那样的英雄，在小孩子眼里父母就会是英雄，在有的学生眼里老师就是英雄，在病人眼里那个医术高超的医生就是英雄，在群众眼里那舍生忘死见义勇为的人就是英雄。武侠世界里的江湖有着仗剑行侠、快意恩仇；有着把酒言欢、神仙眷侣，但同时也有血海深仇、悲天奇冤。“人之悲哀，就在于江湖”，就算是武侠江湖也有着自身的无奈，也充斥了太多的恩怨纷争。然而这个没有了衣食住行的烦恼，不用担心法律制裁，依靠着实力说话的世界依然是现今社会的人们所向往的，就算里面的恶人也可以无视法律施加身上的枷锁，但同样里面的英雄侠士也可以以暴制暴，快意恩仇。承载着这样的向往，现今很游戏都以武侠江湖为背景，为我们搭建了一个圆满的地方，形成了一个特殊的江湖。玩家可以风起云涌龙虎斗，可以神仙眷侣携手行，你可以是年轻侠少惩恶扬善，可以是亦正亦邪神秘莫测，也可以独来独往冷血无情，这个江湖里原本默默无名的小卒可以是终定乾坤的英雄，而现实中呼风唤雨的人物可能只是路过打打酱油。

其实随处都是江湖，只要有人就有江湖，有了江湖自然就有了恩怨，有了恩怨注定会成就英雄。可其实本就没有什么英雄，也许你心中的英雄是我，而你却可能是他人眼里的英雄，无论是现实、游戏抑或是小说、电影，都充斥着相对的英雄，人人皆可是英雄，只要你想做。

**梦想世界** ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

# 《梦想世界》缔造“英雄传奇”

■广州 又又人旁

《梦想世界》全新玩法“英雄传奇”正式推出。每个人都有着自己的英雄梦，心底里无限憧憬着各种因缘际会。哪怕只是芸芸众生中的一员，也渴望展示出不平凡的一面。唤醒心中另一个自己，实现属于自己的英雄梦。

## 群英录，揭秘主角背后的故事

每个人怀着成为英雄的梦想，选择了一个喜欢的角色，踏入到《梦想世界》，关于角色的背景，使命，能力，这一切将是探索的开始。对于角色谜团，全新玩法“群英录”将一一解密。每个主角都有自己独特的故事，而他们之间也有着千丝万缕的关系，或是爱情、或是友情，甚至是不打不相识的好朋友。

“群英录”是一个由入世行侠、仗剑江湖、寻宝历险、除魔卫道以及天选之战五大章节组成的剧情任务，任务跨度由50级到100级。在剧情任务中，大家将陆续邂逅梦想世界的12大主角，并与他们相结识。譬如一心追求武道极致的霹雳火，大家想知道他执意变强的动机么？逍遥侠和风铃儿又为何要相约在除魔卫道中争个高下？云无心缘何要上登天界，调查神秘水晶“真理”的来历？淡清秋为何那么关心彼岸花的传说？玉罗刹又是有着什么样的来历？群英录将逐渐揭晓这些主角背后的故事。

## 全新萌宠，结伴踏上英雄之路

每个进入到游戏的玩家，正准备向着成为英雄的目标前进时，如果能拥有一只忠于自己，外表可爱，又兼具强大实力的宠物为伴，成为英雄的梦将不再遥远。

**阵营召唤兽之一：灰灰狼**

灰灰狼是此次新玩法推出的两只新宠物其中一只，龇牙咧嘴的它，有种坏坏的感觉，就像大家家里的宠物那样，它也有自己的年龄、生日、个性，有很多兴趣爱好，也很喜欢美食。它是狼族的皇室后裔，有着先天的优越感，个性洒脱，喜欢自由，小家伙的骨子里透着一股玩世不恭，目标是当一名无忧无虑的“吃货”。作为狼族的优良后代，虽然生性贪玩，但它的战斗实力却不可低估。

**阵营召唤兽之二：喜兔兔**

全新宠物喜兔兔，外形上拥有一双水灵灵的大眼睛，头上一对散发着蓝光的触角，以及背后飞舞的翅膀，流露出它与生俱来的天赋。从小在黎明镇长大的它，因为机灵与忠诚，一直被委派守护兔族女神，活泼的性格，可爱的外形，令它人见人爱，这位细心、体贴的绝世美女，一直是主人的心肝宝贝。

两只全新的召唤兽，天生就具备四技能，并且可佩戴两个饰品，令它们拥有巨大的发展潜能，可爱外表搭配给力资质，让玩家们为之着迷。

## 全新副本，江湖侠侣携手闯荡

英雄传奇的路上不容错过浪漫的侠侣人生，英雄既要江山也要美人，闯荡江湖也不能忘记制造邂逅爱情的机会。全新玩法，激烈的考验不仅能让两人培养出良好的合作意识，更能在相互支持间擦出爱的火花，成就一对江湖侠侣。

新副本“心心相印”是专门为男女玩家准备的异性副本，一男一女两人组队可开启这段浪漫之旅。全新副本，需要两人相互配合，经历考验，携手闯关，随着剧情的发展，副本过程中会遇到各种选择，男女玩家都要做出自己的选择，两人的选择决定着剧情的不同走向。整个副本分为3个阶段，根据上一阶段最终选择的剧情，将开展下一阶段不同的剧情，3个阶段的剧情全部体验完后，可重新开展挑战，再次体验不同的剧情。

人的一生，有时一次的相遇，就是一世的情缘。这份情是上天赐予的限量版礼包，是一种人人都艳羡的幸福，是冥冥之中注定的缘分。爱情神奇也平淡，为了爱去奉献，为了爱心甘情愿，接受这前世的缘，更接受了今生的考验。爱情，


群英录，揭晓主角背后的故事


探索路上的惊险战斗


灰灰狼与你在一起


喜兔兔很讨人喜欢


与子携手漫步天涯路

是微妙的，是伟大的，是让人觉得幸福而甜蜜的。

## 六道挑战，英雄历练超脱轮回

世间众生无不在轮回之中，想要成为真的英雄，必须要敢于直面六道轮回之苦。全新玩法“英雄传奇”推出的六道众生殿活动，轮回塔以六道轮回为背景，分为地狱道、饿鬼道、畜生道、修罗道、人间道、天界道。

六道众生殿，由六道组成，共分为六层，每一层都有不同的特点，更有无处不在的危险与挑战，这段充满惊险的轮回之旅，需要玩家组成5人队伍进行挑战，进入场景后，根据任务指示，进行层层闯关。每一层玩法不同，有随机事件、特色Boss等等。

**第一关：挑战地狱道**

地狱道分为炎地狱和寒地狱，随机分配，在炎地狱中，将会有类似于看图答题的小游戏，这些考验大家对游戏场景的熟练程度，难度较低；如果分配到寒地狱中，则会遇到地狱使的挑战，主怪和小怪血气和攻击都不高，比较容易对付。挑战的玩家只需通过其中一个地狱的挑战，就可以进入到下阶段挑战Boss。地狱道的Boss为轮转阎罗，Boss携带5个小怪出场，小怪为黑白无常。

此关中，轮转阎罗和黑白无常都是有玄机的。从第二回合开始，轮转阎罗会牺牲掉一部分自己的防御，转化为攻击力，而且攻击不同颜色的无常小怪，也会对轮转阎罗产生作用。此关根据队伍的情况进行不同的策略打法，如果队伍攻击力强悍，那么可以考虑下以暴制暴的打法，如果队伍攻击稍逊，则尽量降低Boss攻击力，采取消耗战术。当大家把小怪清理剩两个的时候，轮转阎罗会将其中一个小怪复活。

**第二关：挑战饿鬼道**

披着华丽外衣，外形酷似天使的Boss，其实是一只极其凶残的饿鬼，并且它擅于使用迷惑术，迷惑前来挑战的勇士们！在挑战Boss前，第二关的四个角落分别有四个饿鬼怪，击杀它们，队伍可以分别获得属性加成，如果队伍实力上乘，也可直接前往挑战Boss。

挑战开始时，只有一名Boss出场，从第2回合开始，饿鬼Boss将开始运用它的迷惑之术，制作出4个分身出来，在5个Boss当中，有一个是身披红色外衣的，如此特立独行的Boss，对待它的策略，一定是枪打出头鸟。二话不说，大家就向它发动最强悍的攻击吧，接下去的回合数，Boss将不断分身，但一直都会有一个颜色不同的出现，直到将这个特别颜色的Boss清理出场，该关便挑战成功。

**第三关：挑战畜生道**

畜生道由怒风兽、苍林兽和明火兽为首分别掌管畜生道风、林、火三大区域。在挑战Boss之前，还需队伍摆设灵符。由队长摆放属性为风、火、林的灵符，摆放的灵符不同，则可以决定队伍挑战的是哪个属性的Boss，摆设完毕，就将进入挑战Boss的环节。

风、林、火3个Boss具有不同的特点。风、火Boss都会利用自己的特殊能力指挥其手下对玩家进行攻击，被下了命令的小怪，攻击力异常强悍，如果受到它的袭击，队伍会损伤惨重，所以为了避免伤害，大家就集中火力将被命令的小怪清理出场吧。3个Boss中，要数苍林兽最有性格，它会对其中一名玩家下蛊术，被施放了蛊术的玩家受到伤害增加，凡事都有两面性，当伤害累积到一定程度，则会凝聚成强大的攻击力，此时，对Boss实施终极打击，将能收到奇效。

**第四关：挑战修罗道**

这是一个很特别的关卡，一开始，大家将无法直接面对阿修罗王，而在类似祭坛的场景，大家必须进行一场为时4分钟的塔防下游戏。游戏中，阿修罗王会派出诸多的小怪从4个方向，向队伍的基地渗透，大家必须做的，就是派队员守住4条防线，只要能在4分钟内，不让20只小怪渗透到基地中，就能获得胜利。获得胜利的队伍将无需挑战阿修罗王，如果失败了，则要面临阿修罗王的挑战。

阿修罗王是一个很有个性的Boss，它非常喜欢找人单挑，所以进入战斗


有你的世界就不会有害怕


妖魔入侵，龙宫进入三级戒备


华丽女鬼夜罗刹


活动中的休闲小游戏


单挑残暴的阿修罗王

时，它便随即喊出一名玩家名字，谁中奖了，将会面临它严酷的考验，被点穴的玩家则只能攻击阿修罗王。其他队员所要做的，便是替单挑的队员分摊伤害，另外也要集中将敌人清掉，否则单一队员，是无法抗住阿修罗王猛烈攻击的。

**第五关：挑战人间道**

人世间的众生，都必须经历生、老、病、死4个阶段，谁都无法避免，挑战人间道，将有这4个Boss等待着大家。该关总共需要挑战2名Boss，一开始，将由系统随机分配1个Boss，战胜之后，将由玩家自主挑选剩下3个中的其中1个Boss。生苦Boss会保护手下的小怪，如果小怪受到伤害，它便会使用超能力，为该小怪带来重生，其表现便是小怪会恢复满血状态；老苦Boss的特点，则是它的小怪会分别吸取玩家的能力，被吸取了能力之后，大家的攻击力会减弱；病苦Boss的特点则是它与生俱来的病毒感染，每次受到攻击，大家将会被病毒感染，如果其中一位玩家受到4种病毒感染，则在下回合被主怪秒杀掉；死苦Boss则会复活两次，另外某一队员受到燃烧伤害，每回合掉血且会传染给其他队员。

**第六关：挑战天界道**

天地万物皆有五行，相生相克循环不止，天界守将帝释天掌控着五行之道，且善于利用在战斗当中。此关需要先挑战金、木、水、火、土其中两个小Boss之后才能挑战终极Boss帝释天。这一关的特点便是五行相克之道，例如第一次挑战了水星Boss，那么第二次选择火星Boss，则会对火星Boss的伤害加成。

终极Boss帝释天，携带金、木、水、火、土五个小怪出场，这一关的策略也是根据五行相克之道进行的。战斗开始后，Boss会喊出五行相克关系，例如喊出“火克金”，大家就应该遵循五行相克之道，对火星小怪进行攻击，火星小怪也会受到伤害。认清了这个特点，那么挑战终极Boss，便不会是一件不可完成的事。

## 梦想杀，休闲玩法再度创新

“英雄传奇”再度推出了一项创新的玩法“梦想杀”，该玩法操作简单，策略趣味十足，玩家随时随地都可以邀请好友进行对战。每个玩家可选择的人物为梦想12个主角，每位玩家能选择3名主角出战，每个主角携带了特殊的技能，技能之间相互克制，懂得克敌制胜之道的玩家，熟悉了主角技能之后，完成能将战局牢牢的掌控在手中。

“梦想杀”采用1 vs 1的方式展开对战，在卡牌对局的桌面上，玩家除了可以使用主角的特殊技能外，还可以使用桌面的下方的基础牌，计谋牌以及装备牌，玩法非常丰富，战术搭配千变万化。3名武将按分配的顺序出场，第1名战败则由第2顺位武将出战。若一方的3名武将均被击败，则视该方失败。这项新玩法适合玩家在日常的游戏中，可以随时进行切磋，1 vs 1的方式，不会使战局过长，也不用等很多玩家一起才能开始，双方使用策略卡牌，考验的是对战双方使用计谋的能力，在没有硝烟的战场上一较高低。

## 全新染色，让你更霸气外露

《梦想世界》的招式具有很强的观赏性，而众多招式当中，尤其是100级招式，更是玩家们追求的终极目标，拥有百级招式不仅是个人修炼的体现，也是江湖地位的身份象征。但是追求无止境，如何让百级招式绽放出夺目的光芒，恐怕早已成为许多玩家又一个梦想，此次全新玩法，推出了100级招式渲染，玩家可自行DIY招式颜色，青变红，蓝变黄，白变黑，只要你敢想，就能拥有。一瞬间，战场色彩斑斓，此刻你战场主角的身份也更稳固。

与此同时，各位玩家手中开过窍的110级高端武器，也能重新换装。110级开窍武器本身华丽的造型以及闪亮的色彩，就足以让每位拥有者成为大众瞩目焦点。同样，经过全新渲染，手中的武器将焕发出耀眼的神采，伴随着招式的释放，战场上一抹抹亮丽的色彩，犹如天上闪过的流星，放射出醉人的光芒。华丽的染色，霸气外露，独特的色彩，让拥有者即刻成为战场闪亮的明星。

《梦想世界》全新玩法现已正式登场，想要唤醒另一个自己，想要实现心中沉睡已久的英雄梦，就在“英雄传奇”。


受到病苦最猛烈攻击


挑战终极Boss帝释天


创新的休闲玩法梦想杀



全新渲染绽放炫目光芒


与明火兽的激烈战斗

本月头条

# 《天龙八部Online》喜迎五周年生日


首届全国团体PK争霸赛将于本月末展开

搜狐畅游旗下的武侠网游《天龙八部Online》于5月9日正式迎来五周年生日。近日，搜狐畅游邀请全球《天龙八部Online》玩家一同纪念这载入网游史册的时刻。据悉，该游戏5月9日生日当天，会为所有在线玩家进行返利回馈，同时游戏内也将开启大量活动，多倍经验时间也会在当天全程奉送，突破性的“变性”“转服”服务也将于5月9日正式上线。此外，喜欢收集周边的朋友还可立刻购买官方发行的正版周边，另外在下旬还将推出首届全国团体PK争霸赛。

**头条看点：**以中华武侠为卖点的《天龙八部Online》运营已经五年了，这在时下网游市场中并不常见。配合此次生日庆典，搜狐畅游推出“变形”“转服”等服务，让玩家的个性得以张扬，游戏更加自由。

## ■经典续作《水浒Q传2》5月开测

搜狐畅游2012年全新Q版回合制网游《水浒Q传2》于5月3日开启首次封测，限量激活码被玩家争抢一空。据悉，该作是回合网游“水浒Q传”系列的正统续作，游戏由原班人马领衔的大型开发团队精心打造，不仅对传统回合网游的经典设计进行了全面强化升级，同时独创宠物合体、星将觉醒、骑战军团、百变造型、友邻小区等5大特色系统，可以让玩家与水浒英雄一起演绎全新的“幻想江湖”。

## ■《桃园》5月底开放测试


《桃园》人物形象轻松可爱

由冰动娱乐研发，搜狐畅游运营的回合网游《桃园》将于5月底开放测试。据悉，该游戏是使用《虚幻3》引擎开发的首款回合制网游，它的画面表现力较为出色。《桃园》在玩法上也十分有看点，以ATB战斗系统、阵法跑位、骑乘战斗、将星召唤、云职业、将星全景召唤在内的8大创新特色，特别是其不读秒的战斗模式打破了传统回合制30秒读秒限制，以及依托引擎演绎的全屏战斗动画，让玩家感受到前所未有的回合体验。对于这款游戏，有业内人士称之为一款达到主机级别的次世代网游，并有望成为国内回合制网游新标杆。

## ■《斗破苍穹》开启核心体验

近日记者获悉，搜狐畅游旗下玄幻网游《斗破苍穹》于本月开启首次核心体验。该游戏改编自起点中文网的超人气同名小说，由畅游旗下王牌研发团队制作，并邀原著作者“天蚕土豆”担任游戏的世界架构师，主导游戏世界观、剧情任务、宗派故事等设定。搜狐畅游透露，《斗破苍穹》采用了全新3D引擎，将小说中的进阶、炼药、异火、宗派等特殊设定植入游戏，100%还原原著，游戏将让玩家感受到最纯正的斗气世界。

畅游活动

# 《桃园》有奖活动

《桃园》是冰动娱乐历时2年打造的回合网游。该游戏采用《虚幻3》引擎开发，运用动态渲染、法线贴图等专利技术全程演绎影院级“全屏战斗动画”。革命性的ATB系统首次将即时概念融入回合战斗玩法之中，体现“战斗不读秒”创新理念，在回合制中真正实现同步行动、动态跑位、骑乘战斗等革新玩法。除此以外，《桃园》还展现具有时代前沿特征的中国风，471回将星故事、百余位武将打造出一个庞大的幻想三国世界。另外，《桃园》还凭借其高品质的标准，代表中国网游产品出展韩国游戏展G-star，并获得海外游戏专业媒体高分赞誉。同时在国内获得ChinaJoy金翎奖最受期待网游等多项殊荣。




**本期活动内容是——拼图**

**活动参与方法：**将被打乱顺序的上图重新排列组合复原，并将正确图案的顺序发送到邮箱huodong@popsoft.com.cn或将正确图案的序号写在回函卡上，并将回函卡邮寄回编辑部。

**活动截止日期：**2011年5月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2011年7月中旬《大众软件》上公布。

**活动参与奖：**3份，奖品为《桃园》精美周边1个。

**2012年3月中旬刊有奖问答中奖名单**

河南 陈安国 上海 李志军 福建 夏平

**天龙八部** ■**制作：**搜狐畅游 ■**运营：**搜狐畅游 ■**游戏类型：**大型多人在线角色扮演
■**游戏状态：**公测 ■**官方网站：**http://tl.changyou.com/

# 《天龙八部》五年传奇路

■四川 阿鱼

**自从2007年5月9日公测以来，《天龙八部》系列已经累计带来8000万注册用户，并远销越南、泰国、马来西亚、台湾等多个国家和地区，2011年还进入了韩国市场。**

从2007年到2012年，《天龙八部》已经走过了5个年头。5年的时间，虽然不能算长，但却也不短。人生能有多少个5年？正因为如此，天龙陪伴我们度过的5年才显得弥足珍贵。回望过去，我们一起见证了《天龙八部》的成长！

## 盘点·2007·大事记

2007年5月9日，《天龙八部》超越想象的金庸江湖正式开启。由胡军代言的《天龙八部》唤醒了沉睡在每个中国人心中的武侠魂。

2007年8月，《天龙八部》推出第1部资料片：仙人指路。自动寻路系统的开启，是路痴的一大福音；遍地矿产、药材的银皑雪原开放，使生活玩家与手工爱好者有了新的致富之路。

2007年8月15日，《天龙八部》在越南公测，进军海外市场。

2007年11月，《天龙八部》第2部资料片“准正式版”隆重登场。神器横空出世、漂亮时装可以自制、全新极品珍兽在古墓现身，还有16倍经验的牡丹碗盛会、PvE燕子坞副本，PvP竞技场……江湖，愈来愈精彩。

**点滴**

那一年，初入江湖的我们对一切事物都感兴趣，尤其喜欢珍珑棋局、苏州三环、贼兵入侵等副本，由此也闹出不少笑话，比如“刷棋时不准放技能”的谬论。当然，我们也有聪明的时候：经过摸索，我们可以避开苏州三环之剿匪副本里的小兵，围剿Boss葛荣。那一年，玄武岛上到处是我们的足迹。有的人在岛上抓宠物；有的人在岛上打蛤蟆；还有的人想去和护岛神兽攀关系，结果被不解风情的神兽送到了地府里。那一年，江湖中的男男女女头上都戴着一对“兔子耳朵”，虽然看上去有些滑稽，但为了那强大的属性值，再难看也值了。还是在那一年，我们开始频繁地参观燕子坞，饶有兴致地观看由段誉、慕容复与王语嫣领衔主演的感情戏，顺便从慕容复身上带走一张神符，只为锻造出传说中的神器。

**荣誉**

2007年，初试啼声的《天龙八部》一鸣惊人，在线人数节节攀升，并以其极高的可玩性赢得了玩家与业界的肯定。游戏先后荣获中国网络游戏风云榜“最受期待的网络游戏”奖，中国游戏行业年会“金手指奖”，Chinajoy展会优秀游戏评比大赛“最佳原创网络游戏”奖与“最受玩家期待的网络游戏”奖。

## 盘点·2008·大事记

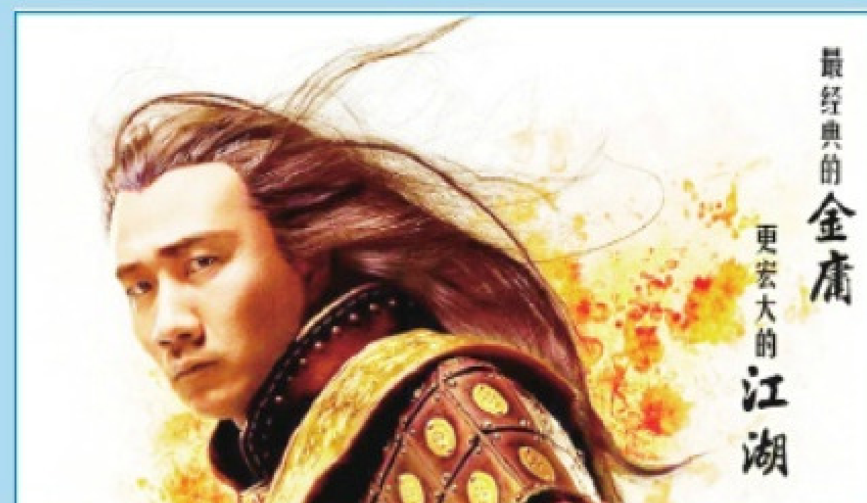
2008年，《天龙八部》一鼓作气，推出了7部资料片。同时，游戏于4月16日正式在香港和台湾地区公测。

2008年1月，第3部资料片“贺岁版”来到了我们身边。修为上限提升到了119级，追杀绝技“落马箭”粉墨登场，寒玉谷修炼颠覆传统修行方式，还有“幸运快活三”给我们送来大奖。

2008年4月，随着天龙第4部资料片“沙漠迷城”的推出，让我们见识了新主城楼兰及其周边场景的异域风情。

2008年7月，天龙“战神版”来临。高难度副本“挑战缥缈峰”（俗称大缥）震撼登场，让我们有了新的挑战目标。与此同时，盘踞于束河古镇的霜影吸引了无数人的目光，只因他携带着举世无双的上古魔物——重楼魔装。

2008年8、9、11、12月，《天龙八部》接连推出“秦皇地宫”“麻辣国子监”“功夫之王”与“大决战”4部资料片，推出的内容包括：修炼场景秦皇地宫、难度较低的“小缥缈峰”副本、楼兰城新三环与寻宝副本、圣兽山“天降奇



《天龙八部》首位代言人胡军


闯棋局，杀棋王


当段誉遇上慕容复与王语嫣


楼兰城里好风光


“大缥”副本曾经难倒无数英雄儿女

兽”活动、九大门派技能强化、PvP活动“逐鹿古战场”等等，将我们的江湖生活带到了一个新的起点。

**点滴**

那一年，我们养成了每天参加“幸运快活三”的习惯，为了那可能从天上掉下来的大奖，也为了见识一下传说中的“河东悍妇”。那一年，我们结伴前往楼兰城，欣赏城中美景，顺便挑战“新三环”与“寻宝”副本。很多时候，我们还会前往高昌迷宫等修炼圣地，抢夺地盘，掀起腥风血雨。那一年，许多人在挑战大缥副本时，被哈大霸一锤砸死、被桑土公毒针毒死、被乌老大一刀剁死、被不平道人与卓不凡联手气死、被李秋水剑雨射死……在一片哀怨声中，小缥副本来了，从此我们开始反虐缥缈峰众Boss。还是在那一年，我们开始前往秦皇地宫体验“鬼吹灯”式的刺激，还会赶往圣兽山追寻野猪王的踪迹。同时，门派技能的强化令我们信心倍增，于是洛阳古战场成为大家一展身手的舞台。每天，我们都会看到一群可爱的绵羊穿过洛阳大街。

**荣誉**

这一年《天龙八部》继续书写着武侠传奇，游戏一路高歌，最高同时在线人数突破了70万。在取得骄人业绩的同时，《天龙八部》还收获了中国游戏风云榜“最佳东方武侠网游”、中国游戏行业“金手指”奖、中国游戏产业年会“十大最受欢迎的网络游戏”与“十大最受欢迎的民族网络游戏”。

## 盘点·2009·大事记

2009年2月10日，搜狐游戏正式宣布CiB Net Station公司获得旗下网游《天龙八部》在马来西亚及新加坡的独家运营权。

2009年3月，《天龙八部》第10部资料片“影子传说”与我们见面，带来了九大门派45级绝学，还有那杀人于无形的暗器。

2009年7月，第11部资料片“笑傲昆仑”亮相，为我们送上“一千零一个愿望”、“前世今生”、“保护藏经阁”等副本活动。

2009年7月24日，搜狐畅游与泰国ASIASOFT公司签约，将旗下网游《天龙八部》在泰国的代理运营权交给ASIASOFT公司。

2009年9月，《天龙八部》正式版粉墨登场，凤凰古城争夺战、陵墓副本、大理生死擂台、神器武魂、心法修炼让原本就不平静的江湖再起狂澜。

2009年12月，第13部资料片“新春百乐汇”的到来，将《天龙八部》带入了全民雕纹时代；时装配饰、染色的全面开放，更是引来无数潮男潮女争奇斗艳。热闹的江湖吸引了异域的圣诞大盗，由此引发了一场“圣诞大作战”活动。

**点滴**

那一年，我们有了飞蝗石暗器，有了神器武魂，掌握了修炼心法的途径……不知不觉间，我们已然踏入了高手行列。那一年，为了争夺陵墓副本的主导权，我们战斗在凤凰平原，在抢夺旗帜的过程中，许多人练就了上乘的操作与逃命功夫。那一年，我们在生死擂台上与12名杀星聊天，在藏经阁副本中调戏盗取经书的恶僧，在洛阳领取工资任务给予的奖励——元宝。还是在那一年，我们发现圣诞大盗练就了金刚不坏的绝技，他们什么都不怕，除了闪耀的圣诞星星。

**荣誉**

没有任何悬念，《天龙八部》再次将“金手指”“金凤凰”“金翎奖”等奖项揽入怀中。

## 盘点·2010·大事记

这一年的4月里，《天龙八部2》豪情公测。新门派慕容世家横空出世，颠覆性的内攻近战门派设定，“以彼之道还施彼身”的看家绝技，使慕容世家迅速崛起。同时天空视角开放，中国风绝美江湖以360度视角全面呈现，带来最震撼的视觉体验；更有国韵副本四绝庄，每天海量经验的诱惑无人能敌。

2010年7月，《天龙八部2》推出了第1部资料片：“天机奇缘”。玩家们期待已久的双人动作终于来了，一同到来的还有素缘辞、天下桃李、四海金兰等趣味活动，千年之约天机隐现，玄妙奇缘因你而开启。



苏州”幸运快活三”活动



生死擂台战杀星



武魂的初级形态



领工资咯！



新门派慕容世家

2010年10月，第2部资料片“血战雁门关”霸气上映，史无前例的60人PVP副本——宋辽大战，不仅让团队系统出现在世人面前，也让六博装备成为大侠们不错的新选择；兽魂附体功能开创了新的珍兽出战模式；慕容世家第七本心法震撼开放，江湖再掀血雨腥风。

2010年12月，《天龙八部2》暴雪狂欢节到来，美味火鸡、千杯不醉、千纸鹤等节日活动，将狂欢的气氛推向高潮。

**点滴**

那一年，我们终于脱离了空间的束缚，让我们有了“陪着爱人看星星”的机会。那一年，我们在四绝庄里与闵墨切磋书法，与秦韵谈论琴技，与陶青欣赏名画，与庞企下棋博弈。我们第一次发现：儿时厌恶的琴棋书画，竟然也能变得如此有趣。那一年，江湖开始流行带两个宠物，一个协助战斗，一个灵魂附体。还是在那一年，我们鏖战雁门关，在象棋棋盘上挥斥方遒，决定宋辽两国的命运。

**荣誉**

《天龙八部2》再次斩获“金手指”“金凤凰”“金翎奖”等大奖。

## 盘点·2011·大事记

这一年，《天龙八部2》进军韩国，扩大了海外战线。这一年，在推出两部资料片之后，《天龙八部2》完成了向《天龙八部3》的蜕变。

2011年3月，《天龙八部2》第4部资料片“飞龙在天”从天而降，真正意义上的飞行坐骑终于现身武林，跨越地形自由来去，畅通无阻；原著最热血剧情”少林大会“化为终极PvE副本”少室山“，以不亚于大飘的难度迎接天下豪杰挑战；聚宝盆、活跃宝箱、返券系统……一份份回馈好礼，让每个人都有了腰缠万贯的机会！

2011年7月，《天龙八部2》第5部资料片“给利一夏”随着夏季一同到来，各种清凉活动送来大量经验与金钱；第八本心法全面升级，武学境界更上层楼；炼金场在帮会城市拔地而起，解决了帮会资金的困扰。

2011年10月20日，《天龙八部3》天外公测，大型团队副本兵圣奇阵、新武学昊天真经、天荒古境里的跨服城战、可以养成的极品装备龙纹、神秘莫测的地底王陵秘境、以及修炼圣地通天塔等内容震撼登场。江湖，又一次被颠覆。

**点滴**

那一年，我们终于有机会亲历原著中那驰名天下的“少林英雄大会”，庄聚贤和他的基友冰蚕，一度成为许多玩家心中的梦魇。在恶人丁春秋那里，我们第一次带着Boss转圈圈。那一年，我们挑战副本的队伍终于突破了6人的限制，开始习惯以12人的团队大闹兵圣奇阵副本。同时，在副本Boss的教训下，我们终于明白：不是装备好就能打败对手，技术与团队配合很重要。那一年，我们在通天塔的塔里塔外斗得死去活来，只为进入通天塔修炼，得到那传说中的巨额经验值。与此同时，为了得到钧天、罗浮、潮京三座城池，获得进入王陵秘境探险的自主权，我们再次亮出了兵刃。还是在那一年，因为昊天真经的出现，我们开始为经脉的选择而绞尽脑汁。身为天山弟子的我，就曾经在“鹰击长空”进阶秘法与“凤舞九天”进阶秘法之间徘徊了半天。

**荣誉**

这一年，作为全球武侠网游的领军人物，《天龙八部3》最高同时在线人数突破了80万，并荣获“金手指”“金凤凰”“金翎奖”等大奖。另外，2011年10月13日，在2011北京国际设计周暨首届北京国际设计三年展年度设计奖颁奖典礼上，《天龙八部3》凭借在视觉设计上的成功，一举摘得新媒体设计奖。

## 后记

步入2012年，《天龙八部3》的传奇故事还在继续，1月推出“龙腾盛世”资料片，5月推出”《天龙八部》五周年庆”大型资料片。依旧是千万武侠游戏迷眼中的焦点。

一款运行五载的游戏，依旧焕发着无限青春活力。单凭这一点，就值得我们去怀念，更值得国内网游厂商去思考。



宋辽战场威名扬



与四绝庄Boss切磋琴棋书画



少室山惩奸



探索地底王陵



大战兵圣奇阵

桃园 ■制作：冰动娱乐 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封测 ■官方网站：http://ty.playcool.com/

# 《桃园》曹操与刘备的那些事儿

■四川 阿鱼

《桃园》世界里有许多与众不同的特色玩法，譬如独特的ATB战斗模式、庞大而丰富的云职业系统（可以自由转职）、威力无穷的武将技等等。

初入游戏，我们会接到将星录序章任务，也是最基本的引导任务——司马徽列传。此任务并无难度，大家可以轻松完成。在这之后，真正的挑战开始了，曹操列传与刘备列传任务联袂而来。

## 将星录任务之曹操列传第一回

根据将星录中的任务指引，我们会遇上山贼强抢民女的狗血剧情。光天化日之下，岂能容贼人如此行凶？于是咱路见不平一声吼，拿出砍柴刀冲向山贼。这些山贼欺负老弱病残还行，但遇上我这样的练家子就Hold不住了。几个来回之后，山贼落荒而逃。

**狡猾的曹操与没头脑的夏侯惇**

就在这时，主角曹操登场了。我十分怀疑他刚才一直躲在旁边观战，见我取胜后，才大模大样地登场。好吧！我承认自己是以小人之心度奸雄之腹了。

与曹操唠嗑，得知夏侯敦与夏侯渊两兄弟追杀山贼去了。曹操担心二人的安危，请我先行一步，将夏侯兄弟追回，他去召集更多的人手。我骑上毛驴屁颠屁颠地沿着夏侯兄弟行进的路线追寻，终于找到了这哥俩。我上前套近乎，却被夏侯惇那白痴怀疑是山贼。说不得，只好开打。

与普通小怪相比，夏侯惇攻击较高，血厚，还会多重攻击（连击）技能。不过，对于已经成功晋级为带甲勇士的我而言，夏侯惇这三板斧根本没有丝毫威胁。谈笑间，夏侯惇败退。两兄弟终于听从我的劝告，回到了曹操身边。

**杀入贼巢救佳人**

回到州府与曹操交谈后，得知夏侯兄弟已经查到了山贼的藏身之处——应该位于黄昏古道附近。曹操认为：为了免除后顾之忧，所以在进入贼巢前，先得铲平古道四周的喽啰。于是大家分头行动，我的任务是在黄昏古道击杀10个山贼武斗。对此，曹操给出建议：让我邀约人手，组队完成。因为参战人数越多，目标怪物就多；而且人多力量大，完成起来很效率。

我采纳了曹操的建议，不一会儿便完成了任务。此时，曹操已经锁定了山贼巢穴——就在黄昏古道旁的曲径通幽。不过，在曹操看来，敌人人多势众，不易强攻。于是他让我从正面佯攻山贼头领波才，吸引敌人，他与夏侯兄弟从侧面清剿完贼人后，再来助我。

波才的战斗力一般，但手下有一帮忠心的兄弟。这些贼子一旦发现他们的老大被攻击，就会一拥而上，与波才一同作战。所以，如果我们单枪匹马杀入贼巢，虽然能够铲除山贼，但也得费一番周折。大家不妨组队前往。

注：在曹操列传第一回中，有一个隐藏的成就任务：在与波才战斗时，消灭波才召唤出来的总共20个山贼。成就达成后可以获得商城道具：增粮书，此物是激活将军令的必需品。所以，大家在与波才对战时别过于追求效率，应该等波才召唤完20个山贼后，再将其击杀。

干掉波才后，曹操与夏侯兄弟出现。我们找到了被关在囚笼中的女子，并将其解救出来。众人一起回到州府，却发现却发现丁大爷一家惨遭毒手，不知何人所为。就此，曹操列传第一回任务完成，需要更高等级才能继续第二回任务。

整个过程，我们会获得宠物口粮、人物补药、绿色装备以及大量经验值。另外，我们还可以在小镜湖司马徽处，领取列传奖励：传送旗与神行石。

## 将星录任务之刘备列传第一回

说完曹操，咱们来说说刘备。



霸气曹孟德



与夏侯惇战斗



大战波才



传送旗，组队效率修炼的必备品



“窝囊”的刘玄德

**卖草鞋的刘备**

我在川府商业区找到了卖草鞋的刘备。官兵交给刘备一个差事，让他给士兵们做一批草鞋。刘备便委托我去州府内政区找赵衙役取得制鞋的图样。

我在态度极为恶劣的衙役处取得了图样，并将其交给刘备。编草鞋需要大量麦秆，据说桃花林的黑冢士兵很喜欢麦秆，于是刘备请求我帮他从黑冢士兵身上收集8根麦秆。

有了麦秆，就能做鞋子了。刘备做好鞋子后，委托我将鞋子交给赵衙役，并索要报酬。谁曾想，赵衙役不仅不给钱，还破口大骂，把我骂回了刘备身边。

**路见不平拔刀相助**

要说这刘备也真窝囊，这口气竟然吞了下去。不仅如此，刘备还大发善心，请我将剩余的草鞋送给张、王、李3户穷苦人家。

收到刘备的草鞋，这三家人却并不高兴，原来每家都有本难念的经：张家的老大爷病了，没钱买药；李家小姑娘独自去白虎门砍柴，还没回来；王家大爷做小生意被恶霸屠三刀欺负。刘备得知3家人的苦处后，再次请我拔刀相助。

首先要替张大爷弄到5株夏枯草配药，据说这玩意儿在玉翠儿身上可以得到。任务提示我朱雀门有怪物：玉翠儿，但我在朱雀门转悠了半天，连半个玉翠儿都没遇上。我怀疑任务提示有错，便打开地图查询了一番，发现月食窟一层才有玉翠儿，真是坑爹啊！

拿到夏枯草送到张家，却得知张大爷已经去世，就因为没钱买那几株夏枯草。刘备心里很难过。他一脸沉痛地发布了下一个任务：去白虎门寻找李家的小姑娘，因为那里经常有山贼和野兽出没，很危险。

我在白虎门找到了小姑娘。原来她把砍的柴弄丢了，不敢回家。我好心送小姑娘回家，却知道了李大娘要把小姑娘卖到林府当丫鬟的事。刘备听说后，一声长叹。

随后，刘备请我往王家跑一趟，教训前去闹事的屠三刀。屠三刀很容易对付，三下五除二就搞定了。打跑屠三刀，王大爷却郁闷了，他担心屠三刀以后会不断找麻烦。刘备知道后，完全迷茫了：大丈夫为民除害，难道错了吗？怎么反而害了王大爷？

**忍无可忍，无需再忍**

刘备正在自怨自怜，赵衙役突然出现。刘备以为他是送鞋钱来的，正高兴着呢，却听赵衙役说：“最近前方战事吃紧，朝廷下令每家每户都要多征税，刘备你草鞋卖得不错，赶紧交钱吧！”

刘备没有余钱，还顺带提起了赵衙役没给鞋钱的事，惹来赵衙役一阵大骂。赵衙役看中了刘备身上的玉佩，让刘备用玉佩来抵税。刘备不肯，赵衙役就命人强抢，刘备这个老好人终于怒了！他强烈请求我随他一起去衙门前找赵衙役理论……囧。

找到赵衙役后，赵衙役不仅不还玉佩，还对刘备一阵挖苦。刘备怒极，大吼一声：关门，放玩家……于是我就冲上去猛揍赵衙役及其随从。这群人都是绣花枕头，一堆草包，几下就被我搞定了。

看着失而复得的玉佩，刘备感激涕零，一把鼻涕一把泪地给我讲述玉佩的来历。原来这玉佩是中山靖王刘胜的贴身之物，而刘备则是刘胜的后人，落魄的皇族后裔。说着说着，刘备回想起之前的遭遇，终于醒悟了，他决心不再卖草鞋，而是以拯救天下苍生为己任，终结百姓的苦难。

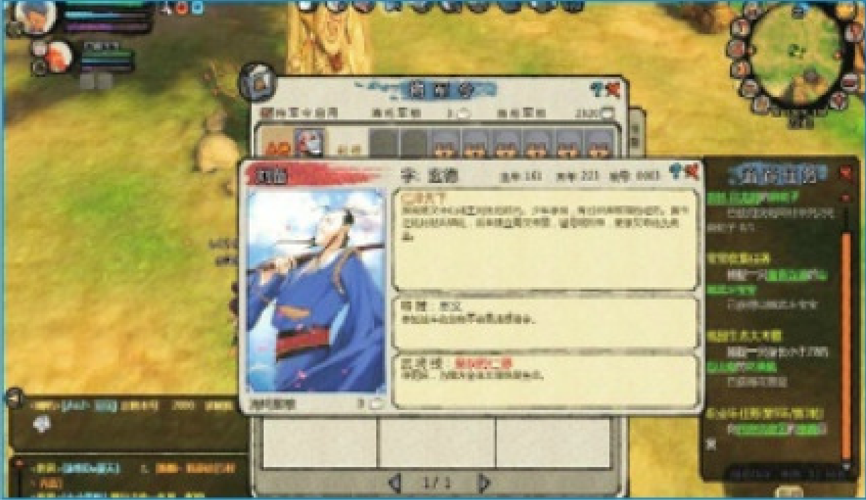
刘备列传第一回到此结束，我得到了刘备给予的项链与饰品奖励。另外在小镜湖司马徽处，我领取了将星录刘备列传奖励：刘备将军令与精品级生活工具。

## 综述

曹操与刘备的故事暂告一个段落，新人物的新故事又拉开了序幕。想不想知道夏侯渊如何练就了一身非凡的本领？想不想看看孔融究竟是如何让梨的？想不想与三国第一猛将吕布面对面交流？接下来的夏侯渊传、孔融传与吕布传在等着你我揭晓答案。P


拿了草鞋不给钱的衙役


恶霸屠三刀


刘备将军令很给力，武将技是全体加血


击倒衙役


击杀波才召唤的20个山贼，达成成就，获得增粮书

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环
（游戏）校区

# 游戏制作人才千金难求 薪资水平超越物价上涨

通货膨胀物价上涨，已经是困扰每个中国家庭的难题。存钱年年亏，物价年年涨，什么工作好赚钱？什么行业最有发展？这都是如今求职者最关心的问题。

通货膨胀物价上涨，已经是困扰每个中国家庭的难题。存钱年年亏，物价年年涨。

大家发现挣得工资不够花了，生活质量下降了，以前的100元能买好多东西，现在一天的食品开销就得100元。很多家长，很多同学，很多职场人开始迷茫，未来的出路在哪里？什么工作好赚钱？什么行业最有发展？如何成为企业不可替代的人才？

汇众教育北京北三环游戏学院游戏程序开发专业507班全体同学在未结业情况下，纷纷提前成功就业。毕业学员试用期最高月薪8900元，最低3500元，全班试用期平均月薪5226元。

这个数字很多人可能不相信，为什么一毕业还没有工作经验就能有这么高的工资。不管你相信不相信，但这就是汇众教育北京北三环游戏学院的真实数据，为什么大家试用期就能如此高的薪资？首先和游戏行业本身的行业薪水待遇标准有直接关系。

## 游戏开发公司紧缺岗位及行业参考薪资

| 招聘岗位 | 行业参考薪资（元/月） |
| --- | --- |
| 游戏服务器端软件工程师 | 13000～15000 |
| 2D网络游戏工程师 | 12000～15000 |
| 手机游戏开发工程师 | 8000～12000 |
| 游戏策划 | 8000～13000 |
| 游戏特效设计 | 6000～10000 |
| 游戏动作设计 | 6000～10000 |
| 游戏场景制作 | 5000～10000 |

截至目前，游戏产业已成为IT业中发展速度最快的领域之一，同时游戏技术岗位也成为信息产业发展中最紧缺的岗位之一。巨人公司的史玉柱更是向游戏人才抛出了橄榄枝，为了吸引人才，留住人才，解决员工住房问题，看来几乎要成为互联网业求贤揽才、展示实力的标配动作。 去年6月，腾讯正式推出为期三年耗资10亿元的“安居计划”，为首次购房员工提供免息借款。去年11月，艺龙推出了总额1亿元的员工无息消费贷款；去年12月，人人推出了最高40万元，还款周期最长8年的员工购房无息贷款计划。一家互联网巨头公司的人力资源副总裁表示，业内大公司竞相出台相关计划，一来留住优秀员工并可招揽更多人才，二来也能展示企业实力提升品牌形象。

其次，汇众教育北京北三环游戏学院有着全国优秀的师资团队。所谓名师出高徒，项目经验丰富，授课经验丰富的老师，加上对学生认真负责的态度，详细讲解每个知识点、语句，让学生搞清楚每节课程的内容，并且在授课过程中随时加进去企业正在使用的商业技术和代码。学生如果接受慢，第一遍学不会学校负责免费让学生重修。学会了知识才能合格从学校毕业，学生就业好就是学校的口碑和荣誉。汇众教育北京北三环（原劲松）游戏校区学员就业率一直位居前列，在业内拥有良好的口碑，教师的质量决定着学生质量，所以北三环游戏学院对老师的选择标准很高，当然优秀的老师也是校区最宝贵的财富。其中，以金山游戏公司项目经理杜守跃、汇众教育金牌老师姚建楠为代表的师资，是全国优秀的教学团队，获得了全国教学、就业较高评价。北三环校区的讲师不仅要精通专业技术，还得懂教学、爱学生；不仅要授课传教，还要协助班主任，就业老师保证学生的出勤率、考试率、就业率；相信在名师指导要求下，加上自己的努力，你会成为老师的高徒。

## 学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
北京中关村
（游戏）校区

# 借游戏成才 汇众教育圆你希望梦

游戏动漫行业是21世纪最具发展潜力的朝阳产业，据统计，目前中国有近700万的网络游戏、动画爱好者，另外至少还有500多万潜在用户群。

## 游戏行业井喷增长

随着游戏动漫开发业的发展和竞争的加剧，在未来的较长时间里，我国的游戏开发市场还将成倍增长，与之相关的各项产业还将翻番。截止2010年，在国家政府的重视与扶持下，全国游戏生产基地已达40余家，游戏制作公司约有8000多家，但这还远远难以满足中国游戏市场2000亿的潜在市场需求。

与世界发达国家相比，中国的数字媒体才刚起步。据游戏动画机构有关人士称，从游戏动漫行业的发展趋势来看，人才总需求量大约在10万，但全国只有极少部分高校开设了游戏专业，加上一些培训机构，每年也只有几千毕业生，可见人才缺口之大。

## 命运掌握在自己手中

高考在即，成绩较好的学生正在全力冲刺，成绩不理想的同学却在自卑，发愁将来的道路如何选择。据统计数据显示：每年有500万新增应届大学毕业生，大学生就业成了老大难，更何况那些高中生，初中生，甚至误以为“一考定终身”而备感前途渺茫。但是学历的高低并不是决定你薪资的多少，人生之路漫长，竞争岂止在高考？软件巨子比尔·盖茨大学辍学创业成功，香港首富李嘉诚12岁出来工作，80后IT强人茅侃侃未上过大学却身价上亿……诺贝尔物理学奖获得者丁肇中回母校清华大学演讲时说“据我所知，在获得诺贝尔奖的90多位物理学家中，还没有一位在学校里经常考第一，经常考倒数第一的倒有几位”。这些名人事迹带给我们的启示是：人生关键处都是一场考试和选择，高考、踏入社会（就业、考研、考公务员）、恋爱结婚、职务晋升、跳槽、投资等等都是人生的考试和选择。虽然高考是首次重要的考试，但不是决定一切的考试。因此，你不必为高考失利而自暴自弃，而应做出正确的选择！

## 高中生一样可以当白领

张强，高中毕业后就进入社会打拼，有一身豪气的他本想好好的大干一番，可事与愿违，没有技术的他只能干一些杂碎的活。学历低，没有技术让张强一个七尺男儿在亲朋好友面前极度的自卑。经过再三的考虑，张强不愿意这么混世一辈子，他深知没有技术、没有知识是不可能在社会立足，更不可能得到他想要的生活。喜欢玩电脑的张强，有心找一家计算机培训学校学习电脑方面的知识，正好看到汇众教育中关村游戏学院的“游戏企业定向委培班”，非常欣喜。

家人对游戏培训知之甚少，一开始及其反对，认为他不是那块料，本身上学的时候学习成绩也不好，放着好好的工作不干还要花钱去学习，大家一致认为学习游戏开发肯定学不会。但张强却一直坚持着自己的梦想，他相信自己能制作出属于一款自己的游戏，并以自己的坚持说服了家人，学起了游戏开发，他不能说是很聪明的孩子，但绝对是很勤快的孩子，别人都在玩的时候只有他不断的找问题发现问题，不断的跟老师探讨，学校的同学们也被他深深的感染了，上课大家一起听课，下课大家一起讨论做项目。经过一年的学习，张强成功进入某游戏公司担任游戏开发员，刚开始的工资是四千，半年过后他回到母校招聘的时候，已经荣升为项目经理，月薪上万，像这样的例子很多，先天的条件是我们无法选择的，后天的条件是我们努力创造的，让自己做一个后天的创造者，只要相信梦想就会成真。

汇众教育中关村游戏学院，成立于2004年，座落于中关村IT游戏动漫产业园，毗邻中国人民大学、清华大学、北京大学，这里有多家大型游戏动漫公司、国营企业入驻。

汇众教育中关村校区其所有培训课程都按照企业定向培训方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。仅2011年，校区就有众多毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

## 学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
北京公主坟（游戏）校区

# 带着经验进入企业
# 访北京公主坟校区校长高雪

“培养技术精湛的实用型人才是我们最基础的工作；实现更多中国游戏人的梦想是我们核心的目标；优化中国游戏市场，我们重任在肩。” ——北京公主坟游戏学院高雪

据悉，随着高科技的发展，人们物质生活的提高，精神娱乐的需求也日趋高涨。电脑、手机的不断普及，网络的随处可见，使得游戏作为最主要的娱乐形式带给不同年龄群体的互动式娱乐体验，逐渐成为人们生活中不可缺少的部分，被誉为永远的朝阳产业。游戏市场日愈强大、游戏产业框架不断稳定、再加上国家政府的大力扶持，游戏行业深入人心，但是中国当前却面临着游戏技术人才严重紧缺的现状，高薪、高职、高聘，呼声不断。

据介绍，汇众教育作为国内顶尖的游戏动漫人才培养机构，至今已有八年发展和积淀，从公司成立之初，就一直坚持走产学研结合的道路，始终将研发和教学作为公司的生存发展之根本，保持课程研发、技术更新及专家师资在同行业的领先优势，为中国数字娱乐职业教育做出了不可磨灭的贡献。为了使大家走近游戏教育的一线基地，进一步了解国家高成长的文化支柱性产业，放眼中国游戏教育的明天，近日本刊记者特别走访了示范校区汇众教育北京公主坟游戏学院。

公主坟游戏学院高雪校长坦言：”近年来，游戏产业对人才需求数量上进一步扩展，更在需求质量上提出了细分、专业化的要求，游戏人才不是一个单一的职业，如今已经围绕游戏形成了一个游戏产业链，从而催生了一批与游戏有关的职业：如在游戏研发方面，包括游戏策划、美工、测试人员、程序员等，在游戏宣传和运行维护中包括市场工作人员、技术维护人员、客户服务人员、网络管理员和网站维护人员等。我们的课程不断更新升级，不断迎合市场需求，培养基础性人才是远远不够的，我们更得立足专业实用型人才的培养。让每个学生能够带着工作经验进入企业并独当一面。”

采访当天，我们看到了正在进入项目实战阶段的两个班级，学生们在专业老师的指导下完善自己的项目。不少学生也在给我们演练自己的作品，让我们嘘唏不已，真实目睹了他们的学习成果。高校长介绍：”做教育就是做良心，每一个孩子都是一个家庭的希望，我们会高薪聘请业届知名的游戏总监亲自执教，他们多年的工作经验，带团队的经验这都是我们不同于其它培训机构的优势。只有这样才能更好的保障学生的实战能力，而不能仅仅停留在理论上。高校为我们引荐了校区的策划刘扬老师，这位已经在游戏行业历练了十年的优秀策划师，也是我们学员进入学校面对的第一位老师，她以风趣互动的教学模式，丰富的实战经验让同学们折服。

在了解了师资和教学模式的同时，高校为我们介绍，当前报名参加学习的学生不仅局限于高中及三校类毕业生，更有部分高校毕业学员。面对游戏行业风生水起的良好发展势头，针对大学选修专业及自身实战技能缺乏的现状，学校开设了“大学生就业保障工程”的课程体系。结合这部分群体的特点，课程设置具有“学时短、学费低、学习内容专精、学习效果明显”的优势，并借助学校多年稳固的就业平台，能够有保障的为学员推荐就业。

我们参观了校区环境，接触了一线游戏专家，了解了独特的运营模式和学生的尖端学习效果，这个被历史验证过的游戏人才培养的摇篮，让我们看到了中国游戏教育的未来，坚定了公主坟游戏学院的人才培养理念。茶歇间，高校长微笑着告诉记者：“我们相信有国家的大力扶持，汇众教育的专业领先，公主坟学院的踏实办学．我们一定会创造中国游戏教育更加璀璨夺目的明天。”

**游戏高薪签约班：**

招生对象：应届及往届毕业生，热爱游戏制作的在职、待业及转行人员；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班授课、脱产或业余学习；

就业方向：游戏策划师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

## 学生作品展示






汇众教育
本期推荐校区
上海虹口
（动漫）校区

# 零基础学动漫制作 让高薪工作来找你

**2011年中国动漫产业总产值达470.84亿元人民币，比2010年增长了27.8%；预计到2015年，中国动漫产业将达1200亿元，整体产业链市场规模将超2000亿元。**

## 动漫人才遭遇本土“荒”

目前国产动漫市场占有率较低，2010年中国国产动漫的市场占有率仅为12%，较此前两年出现了大幅下降。

除了数量少，质量也存在问题。北京、上海、广东的动漫消费市场调查显示：“米老鼠”“加菲猫”“史努比”“蝙蝠侠”等大批国外动画形象和作品占据中国80%以上的市场份额，中国原创动画占有率不到10%。观众心中尚无“中国制造”的概念。

另具权威部门统计显示，中国至少有5亿的动漫消费者带动着每年1000亿元的巨大市场空间。

动漫行业被我国列为紧缺人才行业，原因不得而知，动漫行业的人才需求层次非常丰富，表现在原创动漫项目策划、导演、美术设计、故事剧本创作、市场营销、经营管理、衍生产品开发人员等环节。人才需求的金字塔底层是运营、支持、服务人才；中间是设计、开发、技术、绘制人才；高端则是策划、编导、管理。

目前动漫行业的人才需求量约为10万人左右，紧缺人才可分为以下六类：故事原创人才、动画软件开发人才、三维动画制作人才、动画产品设计人才、游戏开发人才和动画游戏营销人才。

## 动漫人才趋向于复合型

动漫不但是一种文化，也是一种商品，一种产业。而动漫行业的人才有两类，动漫美术人才和动漫技术人才。这两种人才并不是绝对分离的，搞技术的人要懂美术，搞艺术创作的人也要懂技术，技术与艺术相结合的高级复合型人才是我国动漫高等教育的培养目标，这也将是市场需求最大的人才。

在动漫这个新兴行业，要把现成的人才拿来用还是一件困难事。动漫企业已经度过了几年的创业期，现在正是需要人才扩张的时候，由于有经验的从业者还太少，动漫专业类学院的培训就显得尤为重要。

## 汇众教育动漫学院脱颖而出

在目前中国，动漫教育类机构良莠不齐，有志进入动漫行业的年轻人苦寻无路，在国家的大力推动下，汇众教育的“动漫学院定向委培班”脱颖而出，拥有汇众教育研究院3D高级动画设计师认证证书等多项认证，有学历需求的学员还可以同时参加北京航天航空大学网络教育大专和本科学历进修。

另外从汇众教育动漫学院毕业学员屡获日本、韩国、法国等跨国动漫游戏、影视广告类企业青睐，毕业学员平均就业月薪6000元到上万元不等，更是全国名列前茅。

日前，汇众教育上海虹口(动漫)校区与上海炫动卡通文化传播有限公司、上海淘米网络科技有限公司等近百家名企达成长期战略合作协议，为企业培养专业动漫人才。课程学习从零起点开始，学校为不同基础学生推出不同周期实训，提供每个学员能够进入到企业工作的机会。

**动漫定向委培签约班：**

1、入学签订《就业推荐协议》、岗位实训。同时可获得一年免费的个性化就业跟踪服务。

2、报名入学家庭困难学员可申请助学贷款，学习优良的学员合格就业后可申请获3000~5000元企业助学金。

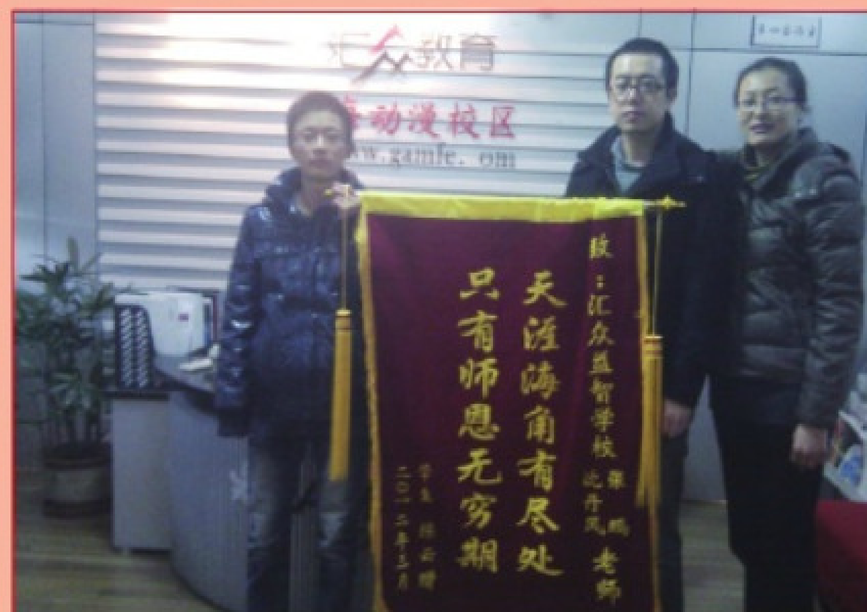
3、报名即可申请获得价值（8800元）3DMAX、PR、AE等游戏、影视课程免费学习；免费试听实训课（限前10名）。

4、中、高级班连读学员可获得专业用机笔记本电脑一台。

5、外省市学员来校咨询凭票可报销交通费，学校安排食宿。

### 学生作品展示




**汇众教育**
**上海虹口（动漫）校区**

**报名咨询热线：**（双休日照常）
**咨询电话：** 021-33872226
36080666
**咨询 QQ：** 1598089342（夏老师）
1256410245（罗老师）
1579069101（祝老师）
**地　址：** 上海市东江湾路188号(数字媒体产业园)D座3楼(近三号线八号线虹口足球场站)

神仙传 ■制作：杭州火雨 ■运营：第九城市 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sxz.the9.com/

# 《神仙传》夸父与龙伯的故事

■上海 烤瓷牙

**即使你不是一个剧情党，我们也相信你只要玩过《神仙传》便肯定对“夸父和龙伯”的那段恩怨记忆深刻。殊不知，这长达三卷的史诗剧情，皆出自著名网络仙侠小说作家“梦入神机”之手。**

在浴龙川的南部，有一座神墓，由巨人战士守护，神墓内埋葬的是夸父族的长老和勇士。近来，神墓周围不断出现尸兵。神木守护者们最后不得已使出了撒豆成兵之仙术，在仙友的大力协助下，经过多方查探，最后神墓守护者调查出这些尸兵原来都是受了同是巨人种族的龙伯族指使，而来扰乱神墓。

## 千年恩怨

相传当年夸父族的祖先——也就是夸父，与日竞走，受烈日炙烤，终因体力不支而倒下。可是他并没有死去，夸父族其他一些先祖及一些勇士将夸父冰封于载天雪原，夸父族人经历万年，世代栖息于此也是为了守护夸父，并不断地牵引巨源顶的灵力来唤醒夸父。然而，千百年来，龙伯族却一直与夸父族相互争夺灵力，两个部族皆为巨人种族，原本情同手足，却因为灵力而相互残杀，双方皆死伤惨重，夸父族不少族人被龙伯族捉去。

## 夸父归来

或许是战争使夸父族醒悟，他们决定通过另外一种方法来唤醒夸父。神木林是载天雪原这片冰天雪地中的世外桃源，栖息于此的桃香一族因受恩于夸父族，因此桃香圣女姬雪媚出手相助，之后夸父族唤醒了祖先夸父。

## 荒谬之战

夸父苏醒了以后急需解决的便是与龙伯族之间的恩怨与仇恨，以便停止这场历时千年的史诗之战，不再让两族人遭受战争的痛苦。仙友以无名氏的身份，前往龙伯族世代栖息之地——蛮荒大漠。从与这里的龙伯族人对话中，不难发现龙伯族对于夸父族可以说是切齿之恨。而来自仙门宗的大仙赤精子却以旁观者清的态度评价道：龙伯族与夸父族的千年之战，乃是一场荒谬之战。

## 龙伯王之怒

在蛮荒大漠，仙友协助龙伯族人完成了一件件事情，最后赢得了龙伯王毕汗的信任，并对仙友钦佩不已。此时仙友告知了龙伯王其实乃自载天雪原而来。龙伯王大感意外，最后龙伯王还是没有放过仙友，给出了仙友一个考验，给仙友下了血祭咒，如果在规定时间内没有到达赤精子所在地，让其帮忙解毒，那么仙友必死，反之则接受仙友这个朋友。

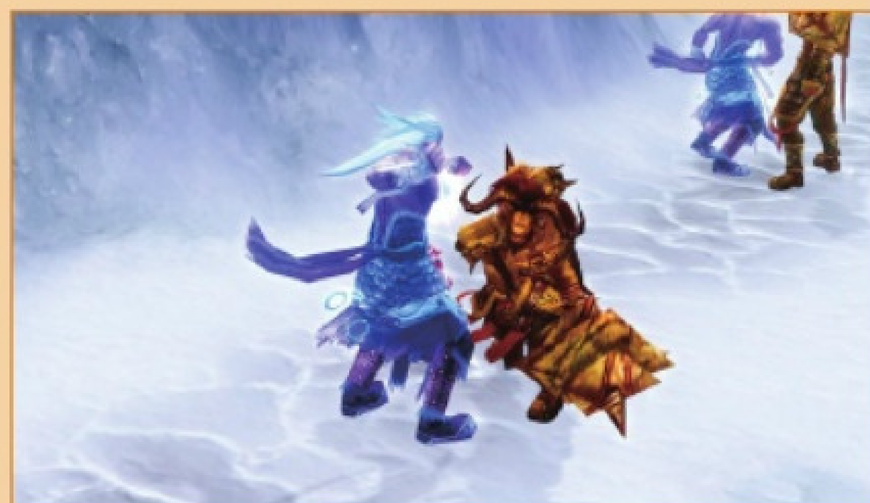
## 真相大白

仙友找到赤精子大仙之后为仙友解了毒，并交予了仙友一封书信，让仙友交给龙伯王毕汗查看。原来此书信乃是后土娘娘所写，后土娘娘在信中说出了龙伯与夸父两族本为手足之事。毕汗看过之后激动异常，说出龙伯族的秘密。

原来龙伯族与夸父族一样，龙伯族的祖先龙伯当年连钓六鳌，撑起了他们这片生存的土地，但同时也牺牲了自己的自由，数万年来沉睡于古城。龙伯族人也希望引巨源顶灵力来唤醒龙伯，于是便有了与夸父族兄弟反目，手足相残，为争夺灵力而发生的千年之战。

## 唤醒龙伯

毕汗经过考虑之后，托付仙友与大护法炙茅夷沟通，决定采取他途来唤醒自己的祖先。唤醒龙伯的其他方法便是找齐龙伯当年贴身的四件绝世法宝，但是除了头盔以外，其他几样都已经掉落悬崖。玩家此时需要将四件法宝找齐并将宝石净化，去掉血气。最后便是以龙伯族人之血进行血祭，唤醒龙伯，这场历经千年的荒谬之战终于宣告结束。


龙伯与夸父


神墓


被关押的夸父族战士


桃香仙子


沉睡的夸父

绿色征途 **■制作：**巨人网络 **■运营：**巨人网络 **■游戏类型：**大型多人在线角色扮演
**■游戏状态：**正式运营 **■官方网站：**http://ls.ztgame.com/

# 《绿色征途》PK公平又给力

■上海 CEFnw

自从《绿色征途》推出了“武魂系统”让所有绿色玩家不用花费分文，就能免费激增实力。众多玩家纷纷表示：“自从有了武魂系统，刷怪更快，抢Boss更犀利，打架更嗨了。”

## 武魂的获得

当角色达到120级，就可以佩戴传说中的武魂。武魂分为两种，一种力量型，一种为智力型。力量型的武魂名为“鲲鹏”：可以增加人物的物理攻击；智力型的武魂名为“剑灵”：可以增加魔法攻击力。打造武魂首先需要收集元神珠和武魂天书。元神珠可以找到王城武魂管理员旁边的庙祝NPC，通过购买祈神签祈神，便有一定的几率可以到得。虽然祈福任务不一定马上就能获得元神珠，但只要有耐心，多尝试，获得元神珠绝非难事。

武魂天书可以在家族地图内用钻石和家族贡献度来换取，只需要100颗钻石和10点贡献度，就能轻松兑换。收集齐了元神珠和武魂天书之后，就带到武魂管理员处，便可以进行凝练武魂。

## 武魂能力鉴定

凝练出来的武魂，资质也各有不同。什么样的武魂才是极品武魂，如何知道自己的武魂能力是差还是好，就需要对自己的武魂进行鉴定。武魂的能力主要取决于成长率、属性和资质三个方面。

**成长率：**成长率的初始范围在1.200～1.500之间，成长率可以刷新，但武魂的进阶后不能再刷新成长。按照它的由低到高依次分为蓝、黄、绿、红、紫5种，紫色为最好。

**属性：**武魂的属性值会随着等级的增加而增加，但不同的武魂每次升级时，属性增加值不同。此外当武魂的初始成长率达到1.450时，才能刷新武魂的初始属性。随着级别的成长，属性数值还会相应增加。

**资质：**武魂的资质值在武魂升级过程中一直保持不变。当武魂的初始成率达到1.450，才能刷新武魂的初始资质。武魂的初始资质最大值为240。

**极品武魂：**例如力量型武魂，如果初始力量属性和初始力量资质的颜色同时显示为紫色时，那么给人物的物理攻击能力加成将提高最多。

当武魂的成长率达到1.45时，用聚元露刷新初始属性，可以保持初始资质和成长率。初始资质使用灵泉露进行刷新，它会保持武魂的初始属性和成长率。

## 武魂的升级

武魂升级需要用三千年的蟠桃，也可以去高级杂货商处购买六千年蟠桃给武魂食用。当武魂在逐渐成长之后，除了喂食三千年蟠桃，还需要玩家与武魂的亲密度。还可以与异性玩家一起培养武魂，额外获得更多的亲密度。

在和异性玩家培养亲密度时，必须都装备上武魂，然后点击对方的头像，邀请对方一起培养武魂。武魂每分钟培养25点亲密度，每天最多可培养500点亲密度度。当喂食三千年的蟠桃让经验值，满额后，再使用经验和亲密度就可以使武魂顺利升级。

## 武魂的升星与进阶

武魂可以用四魂之玉，在武魂管理员处进行升星，当武魂等级达到50级之后，每天还可以免宝石冲星一次。升星成功之后，武魂能力也会相应增加，武魂每一阶最多可以升到10星，每次进阶时，星星就会消失，需要重新升星，但消失的星星带来的能力可以保留。

武魂陪伴着每个玩家的成长，虽然不太起眼，但可以弥补玩家自身装备上的不足，让自己的实力更强大。



有了武魂PK更激情



在庙祝NPC购买祈神签



在武魂管理员处凝练武魂



查看武魂的各项数值



在高级杂货商处购买六千年蟠桃

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：尚未测试 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

# 《九阴真经》开启网游双核时代

■上海 罗宁

**4月23日盛大游戏正式宣布率先接手《九阴真经》官网运营工作，这也标志着游戏蜗牛和盛大游戏的深度合作即将正式开启。**

## 开启联合运营“双核”时代

备受众多玩家期待的国产武侠游戏《九阴真经》将由苏州蜗牛和盛大游戏共同“双核运营”， 对于此次合作，“双核运营”模式强调的是游戏蜗牛和盛大游戏双方共同合作，双方利用各自的核心优势联手运营，共同处理和满足玩家的“个性化的游戏需求”和“标准化的服务需求”。当前游戏市场空间变得拥挤，用户群大多已被界定，游戏的用户群互相重合；游戏类型重复，这就使得市场增长的难度倍增。在游戏红海中，要想突围的方式之一就是把游戏做深做精，从这一点游戏蜗牛和盛大游戏以市场和玩家为导向，为玩家提供优质的产品和服务，双方对自己的专长领域深度挖掘，实行深度联合。蜗牛的核心竞争力重在研发，负责游戏内容、技术内容和策略走向，而盛大的核心竞争力是数据挖掘与产品运营，盛大通过对数据管理的信息进行分析处理，将玩家反馈的信息反馈到蜗牛研发方，使得游戏可以更专注的表现个性化的内容。双方联手也是对产品精细化深度挖掘的体现，这种双核运营的全新模式，也为后期合作推广建立新的方向。

## 无职业 无等级 回归真武侠

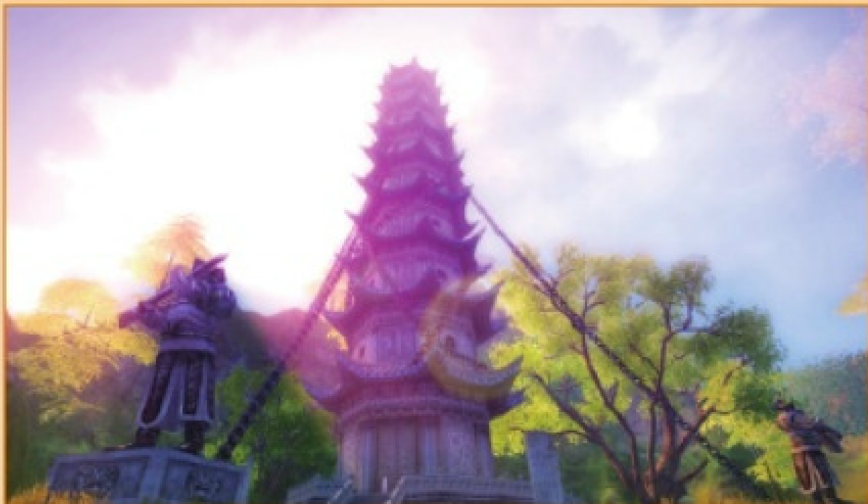
跳出了游戏角色职业的“战法牧”定式，提出了“无职业”、“无等级”的创新概念，重新规划建立出一个复杂的、多变的江湖社会。“套路、招式、内功、经脉”这些在金、古、梁、温等大师的书中所独有的武学神奇，也会在游戏中真实呈现！玩家将不再受职业和等级的束缚，通过内外兼修，所有武学你都能一一掌握。这种带有浓郁东方武侠写意色彩的养成模式，打破了以往通过等级和装备体现玩家能力的陈规。在《九阴真经》营造的复杂多变的江湖社会里，我们将感受到更具武侠气质的惊叹体验。在新的设计中，内功的高低成为玩家之间比拼的关键之一，装备并不再是能力的唯一体现。而失去内功的玩家就犹如武功尽失，任人宰割。同时，玩家不仅局限在某个门派的武功，少林只有罗汉棍法、易筋经，更有许多熟识的江湖武功，譬如九阴真诀、独孤九剑等，都可以学到，而修为较高的玩家甚至可以自行领悟招式。

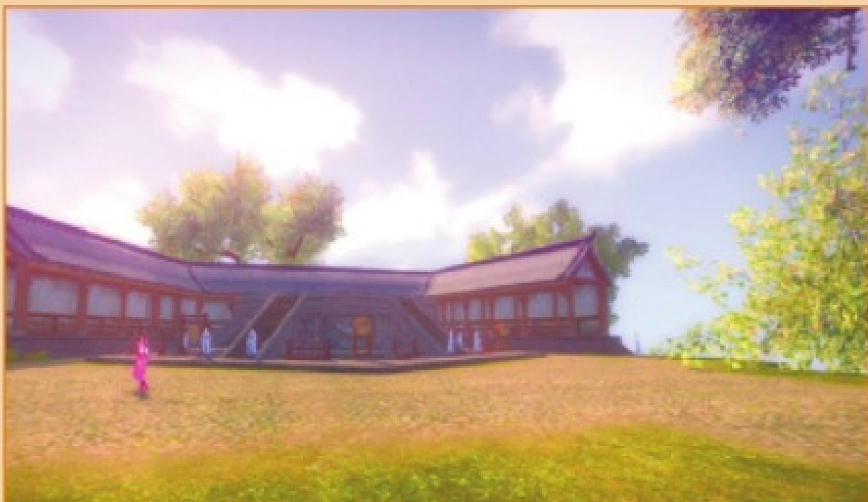
## 永不下线 奇遇无限的真江湖

在奇遇系统上，《九阴真经》的设计则更为逼真。玩家不仅是仗剑江湖快意恩仇的学武者，还是游戏市井的组成部分，有各自的社会身份和地位。双层脉络的社会体系，让游戏世界显得异常庞大，结构丰富。而游戏中各式各样足以改变一生的绝世武功，将不再局限于门派武学，也不再局限于终生只能使用一种兵器，但这些并不是所有人都可以学到的，而是需要一定的运气和机遇，通过NPC互动和支线剧情选择，玩家就可以触发一段属于自己的奇缘巧遇。独创的离线成长，让玩家即使离线仍可以在江湖中生活、成长，体验更丰富多样的江湖剧情及偶发事件。为了应和这个概念，游戏中特意放置了可供玩家去探索的武林元素，可能玩家在山道中遇见的樵夫就是厌倦了武林争斗而归隐的隐士高人，而在扫地的老僧可能是位超越了罗汉堂首座的超绝人物，这一切只要通过NPC互动和支线剧情选择，玩家就可以触发一段只属于自己的奇缘巧遇。当然，因为游戏取材于生活，所以天上掉馅饼的事还是要当心的，如果觉得风险太高完全可以选择放弃。总而言之一句话，江湖凶险，善恶自知。

中国网游市场面对被外来文化包围的窘境，但我们心里对于武侠文化的渴望，反而会越来越强烈。随着《九阴真经》的即将面市，以及中国风在全球的渐起盛行，相信会有越来越多的国家被真正的武侠文化所深深吸引。


峨嵋圣景卧云庵侧景


峨嵋圣景镇妖塔


峨嵋云顶


美轮美奂的场景


纵马江湖

阿玛拉王国——惩罚Kingdoms of Amalur: Reckoning类型角色扮演制作8 Studios/Big Huge Games发行Electronic Arts发售日2012.2.7

《阿玛拉王国——惩罚》

# 一种乱炖的味道

在《暗黑破坏神Ⅲ》到来之前，《阿拉玛王国——惩罚》应该是最后一款备受瞩目的Diablo Like游戏，这个分支类型发展到现在，已经早已脱离了模仿“暗黑”的路线，混搭成为了“后暗黑时代”的主旋律。

■吉林 罗萨

我对乱炖这道东北菜第一次有印象应该是十几岁的时候，老妈把西红柿、豆角、茄子、土豆全都扔到锅里咕嘟了一阵。那菜端上来一看，是红里透着青、青里又透着黑，待到往嘴里一放，那又是柿子带着豆角味，豆角带着茄子味，倒也别有一番风味。虽然这些年洒家一直还在东北这嘎达生活，却也有许久没吃过乱炖这道菜，直到我玩到《惩罚》，让我重新想起了乱炖的滋味。




《阿玛拉王国》在RPG和ACT间平衡得不错，但这种平衡并没有延续到难度和成就感上

## 一个篱笆三个桩，像雾像雨又像风

《惩罚》这款游戏系出名门，早在游戏上市之前，EA就开始卖力地做着品牌推广——大家快来看啊，我们要出一个叫“惩罚”的游戏，这款游戏的制作人可都了不得啊。《上古卷轴Ⅲ——晨风》和《上古卷轴Ⅳ——湮灭》的首席设计师Ken Rolston亲自操刀监制，《再生侠》漫画作者Todd McFarlane担纲艺术设计，就连我们的游戏剧本创作，都请来了著名的奇幻小说作家“冰风谷”三部曲的创作者R. A. Salvatore，你们听听这些大腕的名字，就知道这游戏应该错不了。我们一瞧这阵容真是不得了，特别是这里面还有Ken Rolston跟着掺和呢，那游戏一定是尽得“老滚”系列精髓了。

可当游戏正式发售之后——甚至玩Demo的时候就有不少朋友发现，《惩罚》绝不是“老滚”系列的正宗血脉后代，除了在世界观上沿用了不少“老滚”的成功之处外，游戏制作人丝毫不以“拿来主义”为耻，东海先借宝，西天又取经，搞得一个根正苗红的年度大作就像是吃百家饭长大一样的，你可以从惩罚中看到《上古卷轴》的风采，闻到《暗黑破坏神》的气息，听到《质量效应》的声音，触摸到《梦幻之星》的质感，还有什么《战神》啊，《魔兽世界》啦，这些游戏的影子你都能不小心在《惩罚》身上瞥到。欲知为何有此一说，还得看下文分解。

## 相逢原来都相识，这个游戏一大抄

当《惩罚》的游戏画面出现在玩家面前之时，不少朋友可能都会感觉到这游戏的画面风格怎么和《魔兽世界》有点像呢，只不过拜时代技术发展所赐，《惩罚》的卡通渲染效果要比后者好不少。这个游戏的主美似乎是一个HDR控，当你在游戏世界漫步时，处处都可以看到HDR带来独特色彩，至于是否赏心悦目，全看个人口味。

上，《惩罚》通过画面对玩家的直接冲击，第一时间就与“上古卷轴”系列的写实风格大大区分开来。

在经历了一番周折之后，玩家们终于有幸踏上了阿玛拉这块大陆的地表，并在这里不断发现新的地点，感受所谓的游戏自由度。不过你不要开心得太早，大地图画面虽然看起来很有“老滚5”的庞大气魄，但游戏里的场景更像《龙世纪》。你可以看到许多美景，可大多都只能远观不能亵玩，就连你想从一个高地跳到肉眼可见的下一层陆地或是河流，你也要寻找一个叫做跳跃平台的东西，否则你是没有跳楼的权力的。

当然在冒险的过程中，我们一定要面对一场场的战斗。无论你选择的是战士、盗贼或法师，你首先都要掌握的是一种叫做节奏的东西，因为在这款游戏里，很多初级必杀技都是通过按键节奏来触发的，这种感觉似乎能让人回想起“梦幻之星”系列曾经出现过的轻、重攻击切换。在一段游戏流程之后，玩家们还会发现游戏竟然自带洗点功能。除了可以让玩家有不断反悔的机会，洗点还带来了另外一个大好处：战士玩腻了可以玩盗贼，盗贼玩腻了可以换法师，而在这3种主职业切换之间，玩家又可以享受到不同职业武器的手感差异带来的新鲜乐趣。

既然有打怪，那就有掉宝，既然有掉宝，那就有垃圾物品和极品装备，然后你就会发现传说中的白、绿、蓝、黄、紫的道具和装备，没错！它和《暗黑破坏神》中的装备系统几无二致，只是换了几个颜色让你去“喜刷刷”。但为了增加游戏的耐玩度，刷装备的回报并没有锻造高。自从有了锻造10级，拆了造，造了拆，武器装备的属性都远超紫色稀有装备，唯一的缺点就是锻造装备的造型完全是实用至上，在拉风程度上被黄色和紫色装备甩了10条街。

除了以上这些雷同内容，《惩罚》里面还不乏其他游戏的成功元素，但现在这些应该已经让你感受到了这款游戏的杂烩程度是多么强，咱们也不再赘述我抄、我抄、我抄抄抄的事例，还是看看这些东西凑到一起带来了怎样的游戏感觉。

## 缺点毛病一箩筐，“暗黑”之后有阳光

《惩罚》将这些拿来的元素融合得非常不错，形成了一个有机的统一体，让整个游戏的过程变得顺畅自然而富有探索性。可惨就惨在这个游戏实在是太顺畅了，即使我们把《惩罚》的难度调整到看起来很有挑战性的困难程度，只要你不是一个动作游戏苦手的话，那整个游戏的过程就是各种切菜割草。特别是当你学到了锻造10级，那打造出来的高输出武器和高防御护具更是让你彻底沦为了阿玛拉大陆的

（左上图）阿兰·希尔这个角色是《惩罚?中刻画得比较成功的一位，不过总体而言还是打酱油的角色太多了
（左中图）大锤抡起来十分过瘾
（左下图）丰富的武器带给了《惩罚》多重有趣的动作体验
（右上图）法师依旧是清怪的高手，但在《惩罚》之中，盗贼和战士的群灭效果也是一点都不差的
（右下图）场景有一股浓浓的WoW味











观光客。很多玩家在发现了这点之后很自觉地放弃了锻造而改为装备全刷党，可即使这样，游戏的难度依旧是低得“一泻千里”，完全没有“老滚5”大师难度中被敌人一击必杀的紧张感。

在游戏难度的设置上，《惩罚》很显然忽视了挑战性带给玩家的刺激享受。当然我们也可以使用“核心MOD”来增加游戏的难度，可“伤害翻倍、耗魔翻倍、输出减半、金币减少”这些非官方改进还是有点隔靴搔痒的感觉，这种设置甚至还远远比不上《暗黑破坏神》那套“普通、恶梦、地狱”的层进式难度增加。缺乏2周目、3周目概念的《惩罚》在难度上跌了一跤，玩家面对的始终都是脆弱的小怪和Boss。如果开发团队能够让敌人变得更强大一些，那《惩罚》出色的必杀技系统肯定会让战斗更加富有乐趣，而如今即使对方头顶着橙色危险广告牌，我们的战斗往往也能在3分钟之内结束，未免会让玩家产生一种有力无处使的沮丧感。

这款号称可以玩上200个小时的大型ARPG，其核心的任务内容肯定是主线与派系任务。在这些任务中，玩家还能感受到一点R.A.Salvatore的史诗笔风，但也仅仅是一点而已。《惩罚》的任务走向选择非常单一，常常陷入非好即坏或无从选择的境地，也缺乏真正能让人燃起来的桥段。可能最为鼓舞人心的就是拉什出征和烈日堡城防战，可这些东西咱们在《魔戒》电影版中早就体会过了，更何况现在凡是大作都会有这么几出，难免审美疲劳。主线和派系任务所能带给玩家的仅仅是一张张命运转折卡片来增加玩家的实力，让游戏变得更加更加简单。支线任务更为“坑爹”，其故事性几乎可以忽略不提，任务奖励不过是一些经验和金钱，偶有几本提高专业技能的书籍，完全不会影响到游戏的走向，也不会带给玩家任何触动。

直到现在，我们说的都是《惩罚》的缺点，那我们最后这个小小的段落肯定让你感受到欲扬先抑的滋味。尽管惩罚东抄西抄的东西实在太多，但《惩罚》却有不同于主流Diablo Like游戏的闪光点。游戏的战斗系统颇为流畅，对手柄的完美支持也让它同那些“重装备，轻动作”的Diablo Like游戏区别开来。再加上《惩罚》所倡导的必杀技元素，让游戏在操作上有了更多的技术含量，这一切让《惩罚》更像一款充满RPG元素的ACT游戏，而不再是有点ACT元素的RPG游戏，这其中的细微之别只有真正投入到游戏之中才会感触的到。我们不能给《惩罚》冠以出色的标签，但它还是让我们看到了一种ARPG游戏的一种走向，甚至有可能影响到未来许多同类游戏的发展，在一片“暗黑”之中，让人看到了另外一些光亮。P













（左上图）在命运槽满的时候玩家可以启动惩罚模式，在这个模式终结对手会有类似“战神”系列的QTE操作
（左下图）这就是最终Boss，5分钟结束战斗
（右上图）可拜访场景其实并不多，右上角的小岛是官方DLC《死亡凯尔的传奇》追加的新场景
（右中图）潜行刺杀一直是许多玩家的追求，惩罚也并不缺少这个元素
（右下图）天赋系统更像是“暗黑”系列的技能树，玩家需要一步步进行解锁

**雷曼——起源**Rayman Origins**类型**动作**制作**Ubisoft Montpellier**发行**Ubisoft**发售日**2012.3.29

## 《雷曼——起源》

# 游戏性的错觉

在“起源”之前，“雷曼”这个系列从未获得过如此高的关注度。“2D画面的革命！”“浑身上下都散发着游戏性！”也很少有一款游戏可以在这两方面同时获得如此高的评价，但《雷曼——起源》做到了。




《起源》的成功，与它的画面密不可分。随着引擎的开源，或许以后我们看到越来越多的小成本游戏拥有如此细腻的画面

■晶合实验室 Oracle

和以常识和物理规律为基本逻辑的《魔幻三杰2》不同，《雷曼——起源》是典型的夸张风格的卡通平台游戏。这种游戏有着自己的一套规则，与之对应的代表作就是“马里奥”系列，为什么怪物能踩不能碰？为什么马里奥吃蘑菇会变大，吃星星就无敌？这些我们熟悉的设定其实很难用常识来解释，只能将其看做是特定的游戏机制。而我们的游戏流程，正是不断熟悉这种机制的过程。在《起源》里也是一样，为什么穿过喇叭会变小？为什么碰到柠檬会弹飞？为什么有的怪物会被苍蝇吸到肚子里，有的却不行？玩家大部分的时间是在不断熟悉这款游戏的规则，说得好听一点就是熟悉它的世界观，整个游戏像一个巨大的教程。而直到玩家通关，游戏才刚刚开始。

这时留给玩家的，是不断的自我挑战。

## 难度≠关卡设计

《起源》在第一眼看上去并不像是一款欧美游戏，精致的2D画面、看似巧妙的关卡、令人捧腹的细节，使其更像一款日式平台游戏。你能在《起源》里看到许多知名日式平台游戏的经典设定，若以“马里奥”系列为参照标准，你会发现它们在理念上是如此一致：一触即死，反复挑战；攻击敌人最基本的方式都是踩踏；隐藏要素众多，大金币（大星星）是一个极为重要的收集要素，同时也往往伴随着高难度的挑战；笑脸（大星星）可以用来解锁某些隐藏关卡；吃红星等于吃蘑菇，都能增加一次保命机会，即便如此，游戏的容错率依然很低，在通关前Retry上百次再正常不过。

其实单纯打穿《起源》并不困难，前提是无视收集要素，游戏并未设置硬性的收集目标，玩家挂掉的大部分原因正是因为“贪吃”，结果不小心被摔死/压死/扎死……由此可见，游戏的大部分挑战正是玩家的自我挑战，为了满足自己的收集欲而不断冒险。然而，如果一款游戏的游戏性主要靠自我挑战来实现，对于这款游戏的关卡设计而言，无疑是十分悲哀的，《起源》正是这样一款游戏。它对玩家的唯一要求就是“手疾眼快”，对节奏和正确时间点的要求非常高，不亚于核心游戏。而除去细腻精美的2D画面，《起

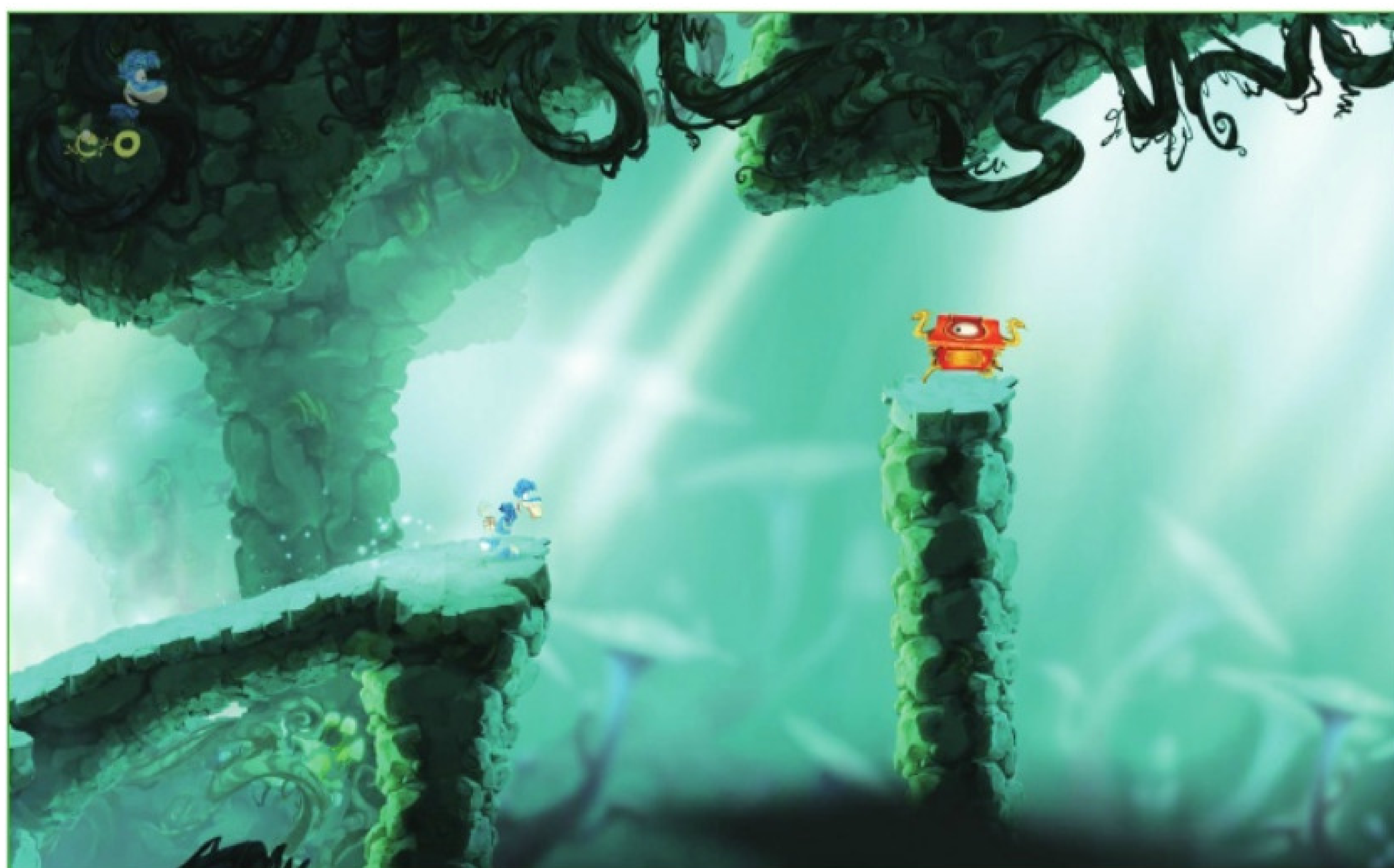
源》的关卡设计其实并不算高明。其提升关卡质量的最主要方式就是难度，就好比在动作游戏里，你提升了杂兵的攻击欲望，就会变相让人觉得杂兵的AI有所提高。在《起源》里，关键物品（包括收集元素和怪物）总处在很苛刻的位置，容错率极低。换句话说，这款作品的游戏性就是将一些重要的东西放到犄角旮旯里，然后你去吃，不断死，死了几次吃到了，再找下一个，如此往复。

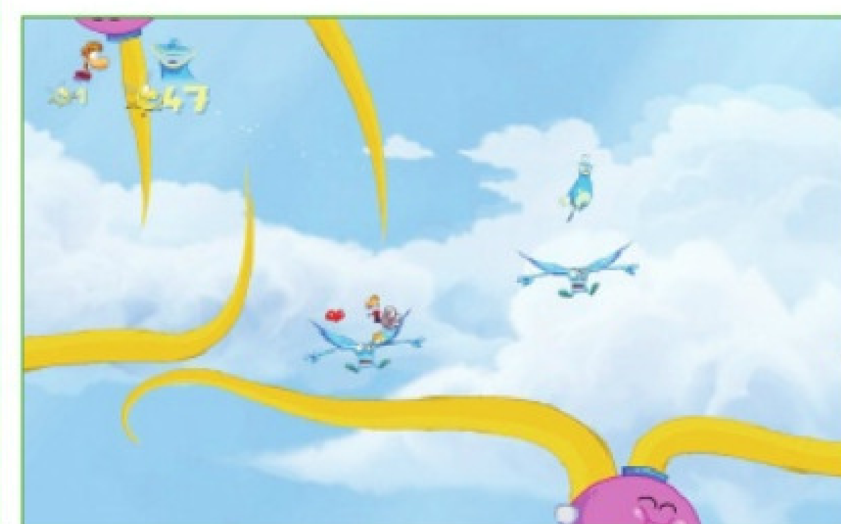
但它为什么这么惹人喜欢呢。

## 引擎革命

《起源》获得了大部分知名游戏媒体9分以上的评价，这是一个非常高的评价了。所以能取得这样的成绩，依仗的正是精致流畅的2D画面。如果《起源》被做成3D的——就像这个系列之前的几作那样——以育碧的关卡设计能力，大概再怎么做都不会达到《超级马里奥——银河》这样的水准，但做成一款画面远超主流2D游戏的2D游戏，眼球效果要强得多。而且就像前面说的那样，高难度会巧妙地掩饰关卡设计的不足，甚至会给人一种非常耐玩，非常有深度的感觉。另一方面，游戏工业经过这些年的发展，欢乐的游戏理念几乎快要消失，热门游戏充斥着暴力、战争和毁灭。沉重的主题取代了原本简单快乐的游戏本质。而《起源》为我们带来了完全不同的清新体验，画面鲜艳亮丽，场景富有想象力，无论角色的攻击方式还是怪物的受创表现都让人忍俊不禁，在这个充满了M级战争游戏的时代里，《起源》洋溢着童趣，这种直击人们快乐本源的游戏，受到如此欢迎实在太理所应当了。但《起源》的意义还远不止于此， 从某种意义上来说，《起源》就像一个引擎展示作品。你能想象如此规模的游戏只拥有一个5人的开发团队么。这个名叫UBlart Framework的引擎可以帮助小团队开发出高质量的游戏作品。2D游戏远没有我们想象得那么简单，有时比3D游戏更加复杂。消耗大量的美工资源不说，效率还很低下。像《胧村正》这样精美的2D游戏，本质和Flash并没有多大区别。UBlart Framework可以说是目前先进的2D游戏引擎，它可以像3D建模那样，真正实现2D动画的变形。用这款引擎来开发2D游戏非常简单，开发者只需要添加图片，并给这些图片标记上“骨架”，就可以让它们以“骨架”为运动轴点实现动画效果。这个引擎的出发点就是让所有图片动起来。它可以是3D渲染图，可以是水墨画，可以是粘土背景、手绘图、扫描图。

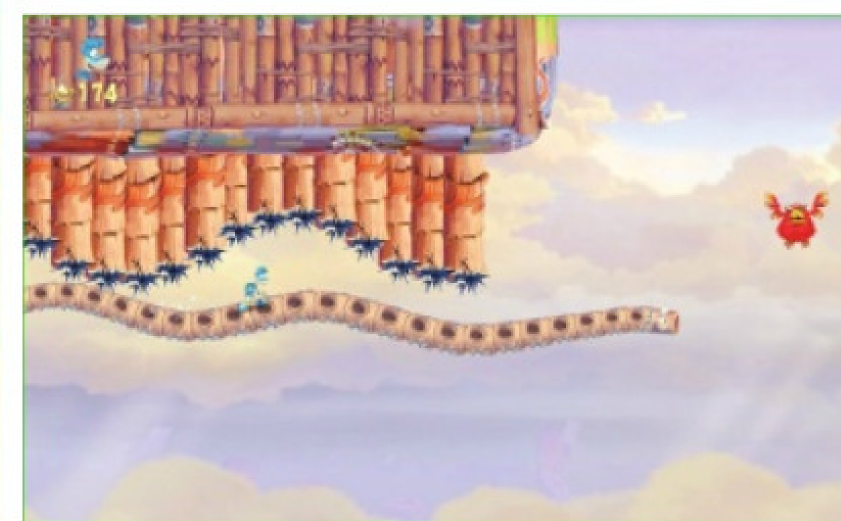
最难能可贵的是，UblArt Framework现在已经完成开源项目了，对小成本2D游戏开发者来说，这意味着什么，是不言而喻的。











（左上图）竞速关卡的容错率极低，一旦失败就得重新再来

（左下图）游戏的场景极富创意，你能在冰天雪地里看到无数巨大的冰镇西瓜、冰镇柠檬、冰镇汽水

（右上图）完善的双打合作模式让《起源》非常适合一家老小共同欢乐

（右中图）普通玩家连过关都困难，更别说集齐350个笑脸了，差几个就会功败垂成

（右下图）这里对玩家的走位和对时机的把握提出了很高要求

**魔幻三杰2**Trine 2**类型**动作**制作**Frozenbyte**发行**Atlus**发售日**2011.12.7

# 《魔幻三杰2》互动童话

“魔幻三杰”系列代表了一种潮流，即传统的横版卷轴游戏也能有不输于大型3D游戏的画面表现力和关卡设计，配合更直观的操作方式和表现形式，《魔幻三杰2》如同一幅画卷，缓缓展现在我们面前。



直到游戏通关，我依然意犹未尽，希望这3个人的冒险还会继续下去

■晶合实验室 Oracle

2009年的《魔幻三杰》获得了玩家和媒体的一致称赞，原因是多方面的。无论是横版游戏最强的画面水准、新颖别致的魔法技能，还是“三位一体”的职业切换、锦上添花的双打合作，都让这款游戏在当时显得卓尔不群。就连游戏的音乐都让人印象深刻，悠扬的旋律加上充满魔幻风情的画面，让你深刻体会到什么叫做“身临其境”。

初代珠玉在前，2代能不能有所突破，在游戏发售前，我心里曾打过一个大大的问号。然而等我真正玩到游戏时，才发现自己完全低估了Frozenbyte这帮家伙能力。不仅前面提到的诸多闪光点都在2代得以继承，初代暴露出来的绝大多数问题也都在这一代得到了很好解决，而最重要的，是谜题的彻底进化，所有谜题与游戏环境都浑然天成，从初章到终章，分为好几个主题，随着场景的变化循序渐进地展现给玩家，这让《魔幻三杰2》从游戏性和立意上有了质的飞跃。此时回过头再看前作，就会发现当年那个让人惊艳的《魔幻三杰》越看越像一款试水之作，而《魔幻三杰2》，才是集制作者创意、想象力、玩法于一身的完全形态。

## 进化——立足于游戏体验

《魔幻三杰2》给人的第一印象就是精美到极致的画面。若你玩过前作，可能并不会觉得这次的画面有多大进步。这是因为记忆有一定的美化效果，就好比你觉得儿时的某款32位游戏画面非常逼真，其实是相见不如怀念。当你习惯了《魔幻三杰2》“略微加强”的画面后，再去看前作，会有相当明显的不适感。无论从色彩、质感还是景深来看，《魔幻三杰2》的画面素质都远远超出了前作。游戏画面充满童趣，色彩绚烂得不像话，房屋植物生物都可爱得一塌糊涂——浓烈梦幻的色彩和只有童话中才出现的小屋和南瓜，像QQ糖一样有弹性的蘑菇，巨大的蜗牛——简直就是一本3D版童话故事书。

在再一次奠定横版游戏最强画面的地位之后，《魔幻三杰2》迅速将我们的注意力转移到游戏性的提升上。这一作从开始便突出了与环境交融的谜题设定：通过水里产生的气泡来到达高处（气泡轨迹和形变遵循真实的物理规律），

可充分互动的环境物品（树上的蘑菇可以因受力而发生形变），不同地貌特征会对你的运动轨迹产生影响（你在潮湿光滑的物体表面无法站稳）。从教学关卡开始，这些互动桥段就充满了幻想元素，谜题因地制宜，蹦床南瓜、魔化藤蔓，只为突出一个基调——童话氛围，你很难在其它商业游戏里看到如此强烈的风格。

在前作一鸣惊人后，制作组深刻地意识到在当前的市场环境下，流畅和人性化是大方向。于是这一作修改了前作里的一些看起来让人眼前一亮，玩起来却有诸多不便的设定，其中首当其冲的便是法师的魔法系统。在前作中，玩家需要用鼠标或手柄摇杆在空中画出一个四边形来召唤实体箱子。正是这个与其它游戏的法师截然不同的技能设定让《魔幻三杰》看起来创意无限，也构成了大多数谜题的核心思路。但在最初的新鲜劲过了之后，我们会发现法师玩起来很破坏流畅性，因为玩家必须画出一个完整的四边形才能顺利释放技能。尽管这不能算前作的缺点，最多是一种操作和真实性的取舍，但制作组还是在2代改进了法师的技能系统。玩家只要移动指针在空中画一个非直线的轨迹，就能制造出一个箱子。这一看似微小的改变换来的是流畅度的极大提升，这个系列一贯崇尚“3个职业，3种打法”，法师理论上拥有最强的攻击判定——在空中召唤的箱子对杂兵有即死判定。但在前作严格的施法判定下，你不得不面对箱子画好，怪物早已扑到面前的尴尬。2代流畅的施法动作则在一定程度上弥补了法师机动能力的不足。

除此以外，能量系统的取消也是一大改动。前作的能量系统基本处于“打酱油”状态，可能是基于“对资源的合理运用”的考虑，玩家的所有技能都会消耗魔法。但由于很多技能都与解谜息息相关，为了避免法师召不出来箱子、弓手射不出火箭导致卡关，游戏里的魔瓶又泛滥成灾，使得玩家很难感受到魔法值的存在。于是在《魔幻三杰2》里，这个鸡肋的能量系统被彻底抛弃了，所有技能都可以无限制使用。这一切的一切，都非常符合现代游戏工业的理念——一切为玩家的体验服务。

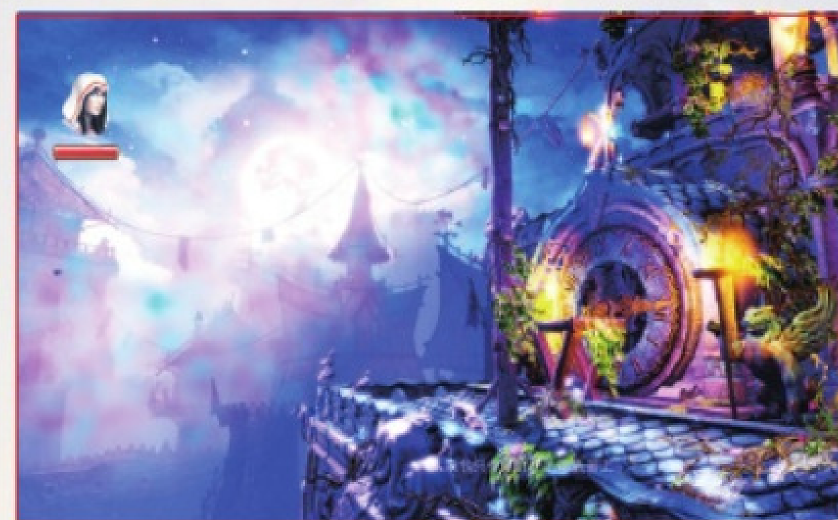
在游戏流程上，《魔幻三杰2》有了很大进步。初代的关卡理念很简单，游戏很少对玩家设置强制性的挑战。最多就是拉个拉杆，踩个开关，配合时不时刷出的杂兵辅以调剂，玩家无需仔细思考即可通关。但在另一方面，人物成长系统却把挑战转移到玩家的自我追求上。游戏场景里散布着各种经验瓶，不乏一些很隐蔽的地点。玩家想要学习更多技能，就得去刻意寻找这些经验瓶，绞尽脑汁得到它们。这个过程比游戏的关卡更有挑战性，可谓完美控的福音。不过对于一些不太追求完美的玩家，游戏的流程就略显平淡了。更









（左上图）《魔幻三杰2》用丰富的场景元素，瑰丽的色彩，完美地勾勒出一个童话世界，同类游戏无出其右
（左下图）利用果实诱导青蛙吐出舌头，形成一个通路，谜题与环境融为一体
（右上图）水和生命是游戏最先传达给我们的主题
（右中图）现在回过头来看初代，色彩饱和度和贴图质量明显要差一些
（右下图）这里的景深效果非常出色

要命的是，90%的游戏内容都很休闲，最后一关却意外地考验玩家的操作能力，操作难度之高，时间之紧迫，让不少休闲玩家望而却步。因此在《魔幻三杰2》里，制作组平衡了不同的挑战部分，以便给休闲玩家和核心玩家相同的乐趣。关卡节奏紧凑了很多，谜题几乎是接二连三地出现，难度恰好维持在“适当动脑就能找到答案”的水准。与此同时，游戏也延续了前作的经验瓶设定，获取过程充满了挑战。无论你是注重流程的休闲玩家，还是追求完美的核心玩家，都能在这款游戏里找到属于自己的乐趣。

## 升华——谜题紧扣主题

前面说了这么多，只是《魔幻三杰2》基于前作的改进而已。这一作真正的飞跃，在于它的谜题设定。从第一关开始到游戏结局，以关卡为单位，不同谜题组成不同的主题，循序渐进地表现出来，并与游戏场景天衣无缝地融合在一起，令人拍案叫绝。在前作里，玩法是相对固定的。而在《魔幻三杰2》里，我们隔几关就能看到新鲜的玩法。

从第一关开始，《魔幻三杰2》便以“生命”为主题，为我们展示了这款游戏的解谜逻辑。玩家需要将水引导到种子上，让后者生根发芽，长出枝叶来帮助我们到达高处。《魔幻三杰2》的解谜逻辑包括两个最基本的概念——常识与物理。水可以让种子发芽，这是常识。玩家需要搭建一个通道来使水正确流到叶子上，这属于液体的正常物理表现。《魔幻三杰2》没有生硬地加入非自然的谜题来干扰这个逻辑。之后，游戏又以管道和气泡的方式，为我们展现了基于真实气体流动的谜题。中期魔镜的出现的确为谜题添加了一些超自然元素，但这个可以传递能量与物体的道具（类似《传送门》里的传送门）最本质的作用正是创造更多的可能，去维持自然规律的有序运转。玩家可以用魔镜将远处机关喷出的火焰转移到一口坩埚下面，随着后者持续受热，硕大的气泡开始浮现出来，玩家能借此到达高处，跨越障碍。这种混合类型的谜题从中后期开始频频出现，与初代简单的机关形成了鲜明的对比。仅仅对水的3种物理形态的转换，就衍生出很多独特的玩法。除了前面这个例子，玩家在后期还可以用火焰来融化冰雪，再引导水流来浇灌种子。至于对光线和浮力的运用，因为在其它游戏里也屡见不鲜，在《魔幻三杰2》里反而沦为了几个小插曲。

## 矛盾——鱼与熊掌不可兼得

任何游戏都会有硬伤，这个系列也不例外。前作在带给玩家很多惊喜之余，也隐藏着诸多缺憾，最明显问题就体现在平衡性和谜题漏洞上。

（左上图）初代的技能面板有宝物和能量系统，略显鸡肋，于是2代将它们全部去除了
（左中图）经典谜题——用魔镜传送火焰来让坩埚沸腾
（左下图）因为这次《魔幻三杰2》支持3D效果，如果你有支持3D的设备，这种特意出屏的3D效果是极为震撼的
（右上图）这个雪球的质感无敌了！
（右下图）电闪雷鸣，风雨交加，巨大的乌贼将平台四分五裂，我们就在这里腾转挪移，游戏气氛此时到达了一个高潮











《魔幻三杰》最大的特色就是“三位一体”的职业设定。游戏强调职业自由度，鼓励玩家尝试不同的职业。在初代里，游戏甚至提供了这样一种极端的可能，即无论你用什么职业，都能找到一个属于自己的过关方式，每个谜题，对应3种不同的职业，都有3种不同的解决方式。在游戏发售前的一个宣传影像里，官方特意展示了这一特性。同一个场景被演示了3次，分别对应3种职业的过关思路。在这个场景中，空中悬挂着残破的吊桥，下面毒气弥漫。法师用搭木板的方法，在吊桥上面如履平地；弓手则用钩爪轻松地荡过去；战士既不轻盈，也不会魔法，但仗着自己力大无穷，将场景内散落的几块巨石抛出去，踩着石头顺利穿过毒气。官方用这个视频来告诉大家“一个谜题有多种多样的答案，任何一种职业都能找到属于自己的答案”。

这个视频看起来让人极其振奋，但玩起来是另一回事。玩家不理会“多种过关方式”，只会用自己最熟练的方式来过关。在上面这个例子里，显然用弓手是最便捷的，没人会吃力不讨好地用战士铺路。加之弓手升级多重射击之后攻击力大为提升，战士便成了万年冷板凳。即使制作组给游戏流程里塞入了很多无谓的场景道具，借此来强调不同职业的不同用法，但它们大多数都被浪费了，玩家并不领情。自由度并不是尝试不同职业的理由，难度才是。

因此在2代里，过关思路从“用这个职业也可以”变成了“必须用这个职业才行”。谜题难度的上升，强迫玩家去熟悉各职业的用法。不会再有“精心设计的场景被弓手两发钩爪一笔带过”的情形了。在前作里，法师的木三角是个绝对破坏平衡性的技能，能让所有谜题变得索然无味，在2代里，这个技能被去除了，平衡性得到了极大改观。

然而，正因为《魔幻三杰2》主要逻辑是常识与物理，玩家也可以轻易用这个逻辑来作弊。游戏中有很多鸿沟或障碍，理论上需要玩家配合场景里的道具，解决相应的机关才能通过。但玩家完全可以在空中召唤一块木板，趁着木板落下的瞬间手疾眼快地跳过去，将其作为受力平台成功跨越障碍。类似这样可以利用物理规则作弊的漏洞比比皆是，很多需要玩家动脑的谜题被白白浪费，更别说双人游戏有一劳永逸的“你把我托过去，我把你拖过来”这种一劳永逸的方法（在双人合作中，玩家按Start键即消失，再次按下就会出现在另一位玩家身边）。

制作组并非不知道这些漏洞，《魔幻三杰2》甚至还保留了一个前作的著名漏洞——法师可以用某种方式使自己漂浮，所有障碍即成空谈。或许，制作组这在用这种方法来表明，真实的物理效果和严谨的游戏关卡，如同鱼与熊掌，不可兼得。P



（左上图）2代的最终Boss战更讲究方法，而不是操作
（左下图）该系列著名漂浮漏洞：理论上，法师的魔法对与自己直接接触的物体是失效的，但玩家使用两个木箱重叠的方式，成功绕过了这个漏洞
（右上图）唯一的遗憾就是，好不容易发现的宝箱没有任何实质性的道具，少了很多成就感
（右中图）这个谜题利用到光线折射原理
（右下图）最迷人的游戏场景之一，配合此时空灵的音乐，有一种《指环王》的范儿









**直升机救人HD** Choplifter HD **类型** 射击 **制作** inXile Entertainment **发行** inXile Entertainment **发售日** 2012.1.10

# 直升机奔命

随着近年来游戏开发成本的不断升高，真正意义上的大作已经完全属于几个大厂商的专利了。至于小厂商们怎么办？除了靠偶尔一鸣惊人的小成本原创作品以外，他们还有另一条捷径……



能将20年前的原作精髓还原出来，是这款复刻游戏的最大魅力，可惜，大量的画蛇添足，却让人难以领略"救人"的美好

■江苏 防弹手柄

去年，Avalanche工作室以品牌山寨的方式推出了被誉为是"赤色要塞"高清版的《变节行动》。今年，inXile则以版权收购和重制的方式，为我们带来了1982年经典射击游戏《直升机救人》的HD新作。

## 比复刻更多

令人欣慰的是，选择在射击游戏烂大街的时代重出江湖的《直升机救人HD》，并没有从"直升机救人"变成简单粗暴的"直升机杀人"，30年前那部经典之作的玩法依然完整地保留了下来：身为一架军用直升机飞行员的你，从基地起飞，前往战火纷飞的战场，以最快速度找到人质、战俘和战地记者，然后在回程中应付敌人凶狠的防空火力，将战地幸存者们安全送回。尽管在直观表现上与老作品不可同日而语，但"救人"的主题依然得到了完美的保留。一次任务中赚取分数的大头是救人，而扣分的大项则是人质在返程中死亡。至于地面那些拿着长枪短炮对空放烟花的敌人，你将他们全部战翻的得分也比不上多救回几个小人来得多。

与原作相比，本作在游戏系统方面的进化，让可玩性有了质的提升——当然这些"创新"在今天来看并不算什么。游戏加入了与装备解锁息息相关的评价机制，避免人质死亡，消灭更多的敌人，发现并且完成隐藏任务，获得更高分数和更多的星级评价，这样你就能解锁各种高级货。它们拥有更大的人员携带量和火力，还有特殊的援护技能。新加入的油料设定，让玩家必对用统筹计划学的基本原理运用到救援行动中去，争取在最短时间内用最合理的行动路线达成最高的救援效率。而从风格上看，本作将各种元素通过诙谐幽默的方式融合起来：人质们在登机后的疯狂吐槽，阿呆阿瓜新闻二人组在每个任务中令人喷饭的表演，僵尸、UFO等B级电影元素的引入，使得本作即便是对于老玩家而言，也充满了惊喜。

## 多过头了……

有传统延续，有符合当今玩家口味的创新，这样的复刻游戏怎么到处都是5分上下的评价？其实，在上手阶段给

人以不错的印象之后，《直升机救人HD》很快会让人产生“怒删”的冲动。其根本的原因，在于这款本质属于“横版射击”题材的游戏最为基本的环节——飞行操作和射击出了问题。飞机同时面对多个地面目标的时候，别扭的瞄准方式使得玩家很难在飞行过程中精确地干掉防空火力，在被步枪、RPG、高炮集火打击的时候，除了使用喷射冲刺以外，玩家几乎没有在枪林弹雨中做出规避机动的方法。这种在游戏中后期流程中司空见惯的混乱场面，其本质不是因为制作组的“创新不足”，而正是因为他们的“创新过度”。

在《直升机救人HD》里，由于无法像纵版游戏那样通过地形实现掩护，也不存在绝对意义上的火力死角。同屏出现的任何敌人都可以打到玩家，而你一次却只能攻击一个目标。为此，横版飞行射击游戏一般都是通过灵活的操控性和特殊技能来增加玩家的生存能力。老版受限于机能原因，无法实现10年后MD名作《沙漠总攻》（Desert Strike）那种强度的敌军火力，因此无需照搬日后横版飞行游戏的标准。但30年后的复刻版仅仅只套用一个“双摇杆操作”，就指望压制一路上的凶猛炮火，未免想得过于简单了。

在以现有操控方式和火力强度无法压制地面目标的情况下，制作组还想了一个更加折腾人的设计：卷轴外也会出现敌人，这些手持追踪导弹的家伙们可以轻而易举的一发打掉你大半管子血，可你却连瞄准他们都做不到，必须手动让机体90度旋转（面向屏幕）才能实施攻击，可这种状态下又失去了对默认横向卷轴目标的打击能力。在面对呈立体化部署的敌人时，只要玩家想放慢脚步对一个单独目标实施攻击，可以肯定的是，第一时间被交叉火力打爆的一定是你。

在这种扭曲而混乱的操作之下，只剩下了两种可行的打法：在前期人质较多的关卡中反复刷分，尽快解锁阿帕奇这种档次的空中死神，然后将自己变身为空中堡垒，小心翼翼的前进，一看到从卷轴那一头刚刚露出脑袋的敌人，就用凶狠的机炮和火箭弹将其打成渣渣（不过限时任务可不允许你这么干）；另一种打发就是按住喷射键不放，什么也不管地往前冲，最多只是在救援点开辟着陆场的时候清理一下杂鱼。装满人之后直奔加油站，然后再按着喷射键回老家，如此反复，不过在后期频繁遭遇会发射空空导弹的喷气式战机的时候，显然这种裸奔式的打法也只有被秒杀的份儿。

3种玩法，却没有一款适合你，创新过度，最后却弄巧成拙。《直升机救人HD》以它的实际表现告诉我们，复刻游戏可以是当今游戏技术对经典作品的再包装，但其前提一定要反映出原作，至少是同类型游戏的神髓。连纵版飞行射击最基本的设计原则都没有掌握的《直升机救人HD》，焉能有成功的可能性？







（左上图）被处于X轴和Z轴的敌人同时攻击，你不仅一次只能攻击其中的一个，而且还需要在调整机身角度之后才能瞄准
（左下图）有时在悬停和等级阶段，也会有从两侧刷出来的乱入势力前来搅局
（右上图）被敌人击中，最大的损失不是HP，而是人质的死亡——他们全部都算到了玩家的头上
（右中图）“僵尸围城”这样的创意关卡还是太少
（右下图）自我感觉良好的阿呆阿瓜新闻组，闹出了不少笑话

**铁血联盟——卷土重来**Jagged Alliance: Back in Action**类型**策略**制作**bitComposer Games**发行**Kalypso Media**发售日**2012.2.9

## 《铁血联盟——卷土重来》

# 军迷的狂欢

在《博德之门》都宣布复刻的复刻大潮中，《铁血联盟》同样未能免俗。不过，原作及全部资料片内容统统收纳、原班配音人马、强化的系统和画面，都让本作比起近期其它几部“高清版”显得更有诚意一些。




每场战役结束后，你就可以进入大地图模式，游戏从一个战术游戏变成了沙盘策略游戏

■山东 科曼奇复兴计划

当然，“铁血联盟”系列远远不如《直升机救人》那么“古董”。但是如果你玩过这个系列，基本上也是叔叔级别的老玩家了。在复刻风潮的影响下，沉寂了6年的“铁血联盟”终于推出了“新作”——基于《铁血联盟2》的复刻版——《铁血联盟——卷土重来》。但老实说，这款游戏的品质已经超过了“复刻”的范畴。

## 全新的游戏模式

本作最大的亮点就是之前官方一再提到的“Plan & Go”模式。说白了就是玩家按下空格键，给每个雇佣兵队员依次下达命令。然后再次按下空格键，你的队员就会按照计划行动。虽然这种设定并不鲜见，但加上庞大的可控单位数量，就变化出近乎无穷多的战术组合。当你只有4个雇佣兵的时候，也许这游戏就是《龙世纪》的战术版，但当你控制着20名雇佣兵进攻一座敌军把守的重镇的时候，“Plan & Go”模式可以让你最大限度地发挥你手下团队的潜能。你可以暂停游戏，命令A队几名近战高手偷偷潜入一个房间外围，干掉在门口的两名巡逻兵；B队的2名狙击手瞄准往窗外探头的蠢蛋。C队的两名爆破专家溜到房间的后面用C4往墙上轰出一个大洞，紧接着往洞里扔一个颗手雷……

另一个附加功则能更加给力：你可以将不同人的动作拖拽在一起，他们就会在同一个时间执行这些动作。当你再次按下空格的时候，你就会看到A队的近战高手匍匐前进接近敌人的巡逻兵，当他们站起来挥刀的一瞬间，狙击手开火打爆窗前敌人的脑袋，同时房间后面的C队队员按下手中的C4起爆器再顺势扔进去一颗手雷。不到3秒钟，整个房间的敌人便被全部被消灭。而就在这时，远在500米外的另一座房子里的D队、E队和F队的队员也在按照你事先的计划消灭了另一个房间的敌人。这在45°俯视视角下，你可以自由地伸缩地图，观察整个战局，相比于前作的回合制，战场变得更加真实有趣了。

## 经典传承

不管是老版的回合策略还是新版的“P&G”模式，每

一个爱好者都知道这款游戏的精髓并不仅限于战斗的部分。这个系列最吸引人的是背后自由度极高的RPG和经营元素。即使是一个故事，每次玩家重新开始游戏，都是一次全新的旅程。作为一个雇佣兵的头目，你除了战时指挥官这个职位外，更多的是充当一个商人、一个经理。当你控制你的部队占领一个区域后，这个区域就会持续给你的组织提供资金，有了资金你就可以给你的队员购买武器、给养或者招募更多的队员。占领完毕后并不意味着这部分任务的结束，有时恰恰是任务的开始。身为一个商人，你要命令队员即时搜刮敌人尸体上遗留的装备为我所用，从敌人据点遗留的物品上搜寻线索，与当地的居民进行沟通，而这些有时又伴随有分支任务与额外奖励。于是当你离开战场进入类似于战棋视角的大地图模式时，就有了更为明确的目标。

身为一名经理，本作中仅A.I.M.雇佣兵组织就提供了多达40名雇佣兵供玩家选择（这还不包括当地自愿加入你组织的抵抗分子），其中不乏很多老玩家耳熟能详的角色。你需要去了解他们的技能、性格和水平，合理地利用资金雇佣他们。每场战役他们拿到的经验值也需要你通过一个RPG化天赋技能树进行分配。你还需要随时关注他们的给养，不断地从网上的军火商和当地的黑市商人那里买入军火将你的士兵武装到牙齿。最有趣的是在“招贤纳士”的时候玩家还需要分外小心雇佣兵之间的私人恩怨。有的雇佣兵仅仅会因为你已经招募了他的“梦中情人”而很爽快的接受“劳动合同”，而有些雇佣兵会因为你招募了她那“不着调”的前夫当主力队员而怒摔电话。这些都是“铁血联盟”系列中最为经典的部分，它们会让你一周目通关以后会毫不犹豫的投入到二周目，将自己之前没来得及实现的想法付诸实践。这些元素在《卷土重来》中都原汁原味地保留了下来，并通过全新的3D引擎和更加庞大的游戏扩展内容生动地表现了出来。在创新的同时也完美的保留了游戏本身的特色。

## 最后，我们来说说让人不爽的部分……

虽然这次《铁血联盟》的“卷土重来”令人振奋，但是游戏自身的一些小问题还是有些让人抓狂。比如说人物的寻路BUG，你的队员经常会被一个惊慌失措的平民卡得动弹不得。比如说不够友善的操作界面，生活在21世纪的我们仍旧需要用键盘来滚动屏幕，同时忍受着排列完全“坑爹”的快捷键。此外，游戏的一些细节完全可以做得更好，比如背刺完全可以加一个“割喉”的特效（这个可是2代就有的啊）；敌人掉落的物品可以更加多样化（能别都是消音器么）；敌人的AI可以再智能点（别总是挨了枪子儿还傻站在那儿），这款游戏完全可以跻身本年度最佳作品行列。



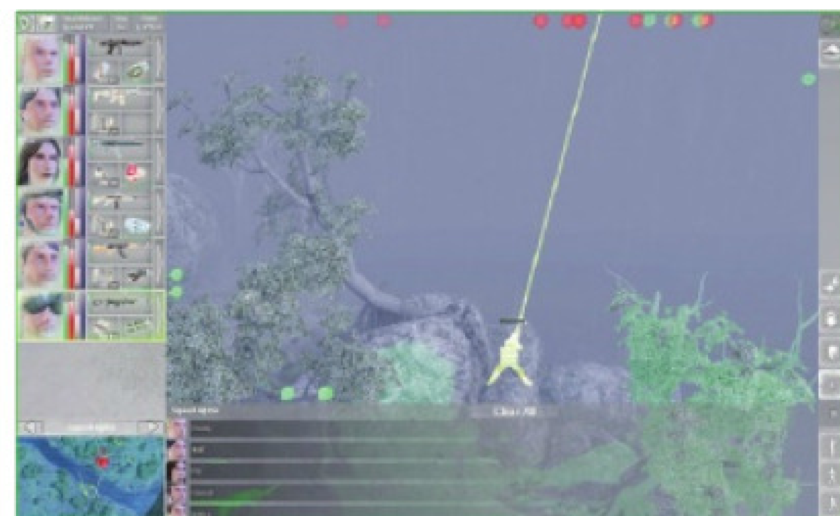
（左上图）3D引擎最大的好处就是你可以更容易的寻找进攻的角度和机会



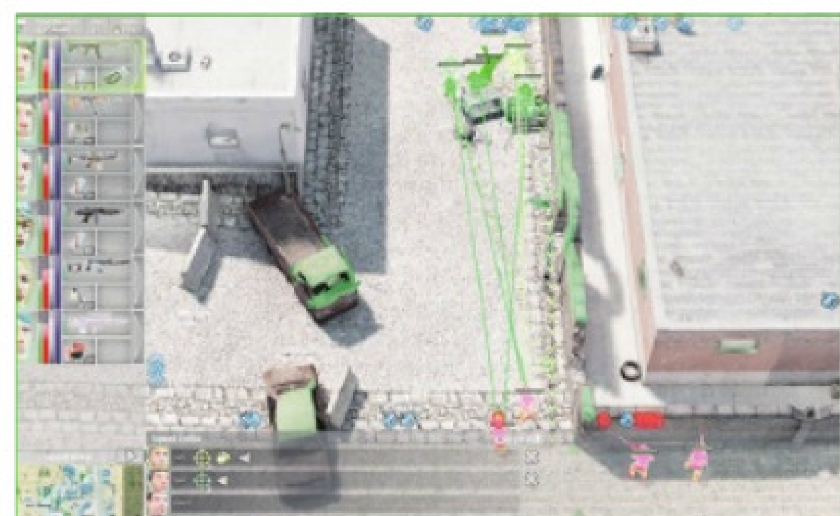

（左下图）40名性格迥异的雇佣兵，其中不乏老玩家熟悉的面孔，比如潜行专家Shadow，多面手Wolf，万人迷Fox



（右上图）P&G模式的实质：事先设定计划然后静坐等计划实现。当然，你最好祈祷你的计划是完美的，否则……



（右中图）当B队清剿敌人据点时，在河的对岸A对的狙击手伺机而动寻找机会



（右下图）相比于复杂的攻坚战，防守据点时由于敌人AI的低下而显得没啥技术含量。只需要让你的队员靠近掩体爬一排，架几挺轻机枪扔几颗手雷，简单又粗暴

**节奏神偷**Beat Sneak Bandit**类型**音乐**制作**Simogo Handelsbolag**平台**iOS**最近更新**2012.2.06

## 《节奏神偷》

# 跳舞的小偷

虽然《节奏神偷》在推出伊始就获得了Pocket Gamer的金色评分，偷窃和节拍整合在一起的设定惊为天人，不由得让人感叹，移动平台果然最不缺乏的就是创意。

■上海 S.I.R

形容《节奏神偷》是一件很难的事情。说到解谜，你可能会想到《割绳子》或《鳄鱼洗澡》，如果让你举出几个音乐游戏，那你可能会说《乐动魔方》或《节奏过山车》，但有没有将这两种类型结合起来的游戏？听起来很荒谬，但《节奏神偷》就是这样一款游戏，它不仅有着扎实的解谜要素，并且时刻都让你想掂起脚来打拍子。

在《节奏神偷》的世界里，所有人的钟表在一夜之间都被偷了！这可让世界陷入了大混乱，人失去了时间观念，泡澡泡过了头，没法掌握吃午饭的时间，甚至刷牙都会刷一个小时。这一切的罪魁祸首就是臭名昭彰的钟脸公爵，他妄图通过偷走人们的钟表来让世界陷入停滞。这时就轮到我们的节奏神偷和他的搭档青蛙赫比出马了，他们要潜入公爵的神秘公寓，将钟表还给其他人。

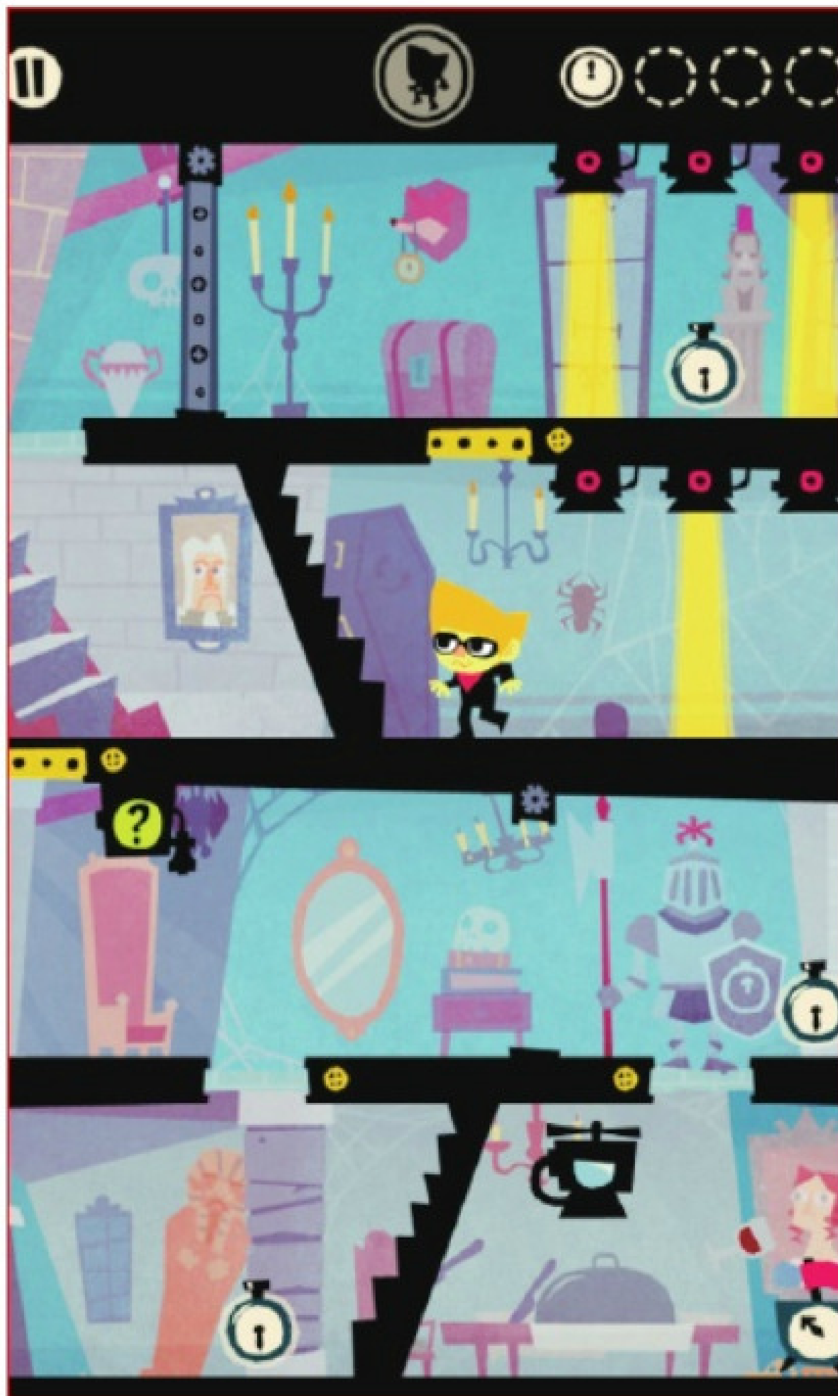
《节奏神偷》之所以能融合解谜与音乐这两种元素，关键就在于Simogo天才地将它简化为了一个单键游戏。游戏的关卡一般由一个3层左右的平台构成，而玩家点击屏幕，能够让神偷行走，这就是游戏的全部操作了。通过巧妙的路线，让他拿到所有的闹钟，并且不被凶恶的警卫和摄像头发现。由于玩家不能控制人物方向，当你想让角色转个方向，就必须找到障碍物，如果你想往下走，就必须找到一个活动的平台掉下去。关卡里的机关每时每刻都在发生变化，而玩家需要考虑的只有"什么时候走"和"什么时候等待"，这需要他们观察整个关卡的状况，让神偷在恰当的时候行动。

在这个基础上，游戏为行走本身带来了一些挑战。如果玩家只是连打屏幕，或许屏幕里的神偷会纹丝不动，关卡里的闹钟反而会因为节奏的错乱而消失。而如果按照背景音乐有节奏地点击屏幕，那么我们的神偷就会掂着脚如跳舞一般走起来。在等待的过程里，玩家很容易忘掉之前的节奏，时刻在心里打着拍子，才能精准地控制角色移动。

节奏不仅仅影响到操作，也在丰富的场景元素中体现出来。游戏中的机关也均随节奏而动，比如一开一合的平台，两个拍子走一步的警卫，以及一开一闭的摄像头，都让游戏充满了紧张感。神偷动辄紧贴着这些机关行动，错一步就会从头开始。游戏的每一关虽然都不长，但不同的场景加起来超过65，让人大呼过瘾。

如此看来，本作获得2012年IGF最佳手游是当之无愧的了。







（上左图）游戏画面有着强烈的美漫风格
（下左图）钟表中场景中无处不见
（中图）这些摄像头只有在射出光的时候才会看到你，掌握"等待"更为重要
（右图）有时游戏也会有陷入一片漆黑的时刻，这正是神偷大展身手的时候

**你画我猜** Draw Something **类型** 益智 **制作** OMGPOP **平台** iOS/Android/PC **最近更新** 2012.3.19

# 《你画我猜》回归交流的根源

转眼之间，《你画我猜》就成为了移动平台和互联网社区最热门的游戏，这两片巨大的蓝海究竟还要孕育出多少奇迹来。

■上海 S.I.R

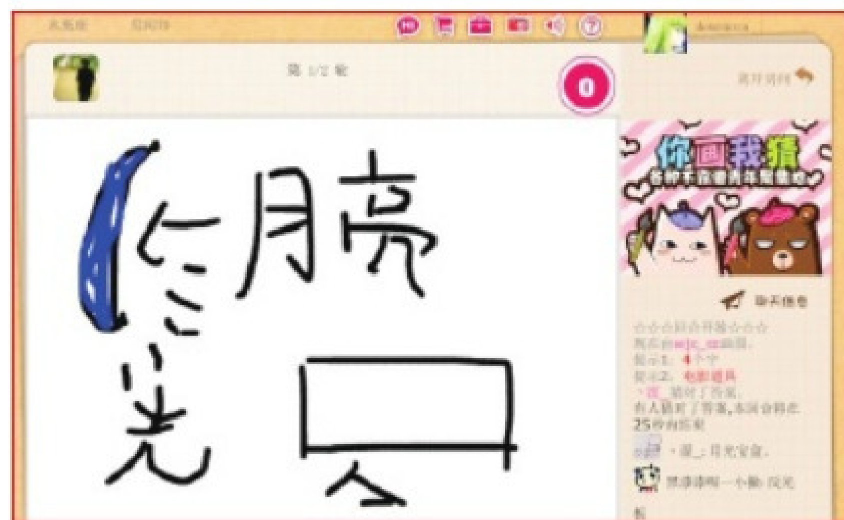
《你画我猜》显然超出了所有人的预料。

在推出这款游戏之前，谁也没听说过OMGPOP这家坐落于纽约曼哈顿的小公司。事实上他们的确一直默默无闻，甚至曾深陷财务危机。但如今，有数千万用户知道了他们的大名，并且每天都要花上几分钟乃至几小时的时间泡在《你画我猜》里，与自己的朋友玩着永不结束的接力游戏。连盘踞着Facebook平台的社交大鳄Zynga也对其刮目相看，在仅仅一两周的时间内闪电出手，将OMGPOP以1.8亿美金的天文数字收入囊中。10年前的游戏影响着人们的私密空间，而如今的游戏则更深刻地改变着我们的交流方式。

《你画我猜》的机制并非原创。早在两年前，《Charadium》就采用了十分相似的创意，并且也红极一时。而OMGPOP的伟大在于将这个过程变成了一种传接球游戏。当两个玩家开始一场游戏后，会由一个人先从系统给出3个单词里选出一个（难度各异），然后画一幅画去表达它。另一个玩家收到画，就要从给出的数个字母里选出正确的单词。如果猜对的话，就换作另一方来画画，再传给对方来猜。如此周而复始。就像我们小时候与父亲经常玩的简单游戏一样，并不存在着什么硬性的难度和挑战。你若传得好，接球的人自然会更轻松。同时，这种机制还刺激着人们总是希望将游戏继续下去，不想中断任何一场“你来我往”。

这是一种很美妙的感觉，仿佛我们全都变成了原始人。现代人所拥有的特权、言语、文字，都在《你画我猜》里被拒绝了。人们重新回想起自己的祖先如何使用简单的线条来表达自己的想法，并且体会到将意思正确传达给对方的愉悦。当然，我们可以在画板上直接写出答案，也可以使用文字来作出提示。游戏并没有在这方面做出限制，却没有人会作出这种破坏气氛的事情。大家会自发地用绘画的形式，激发出许多让人“会心一笑”的时刻。

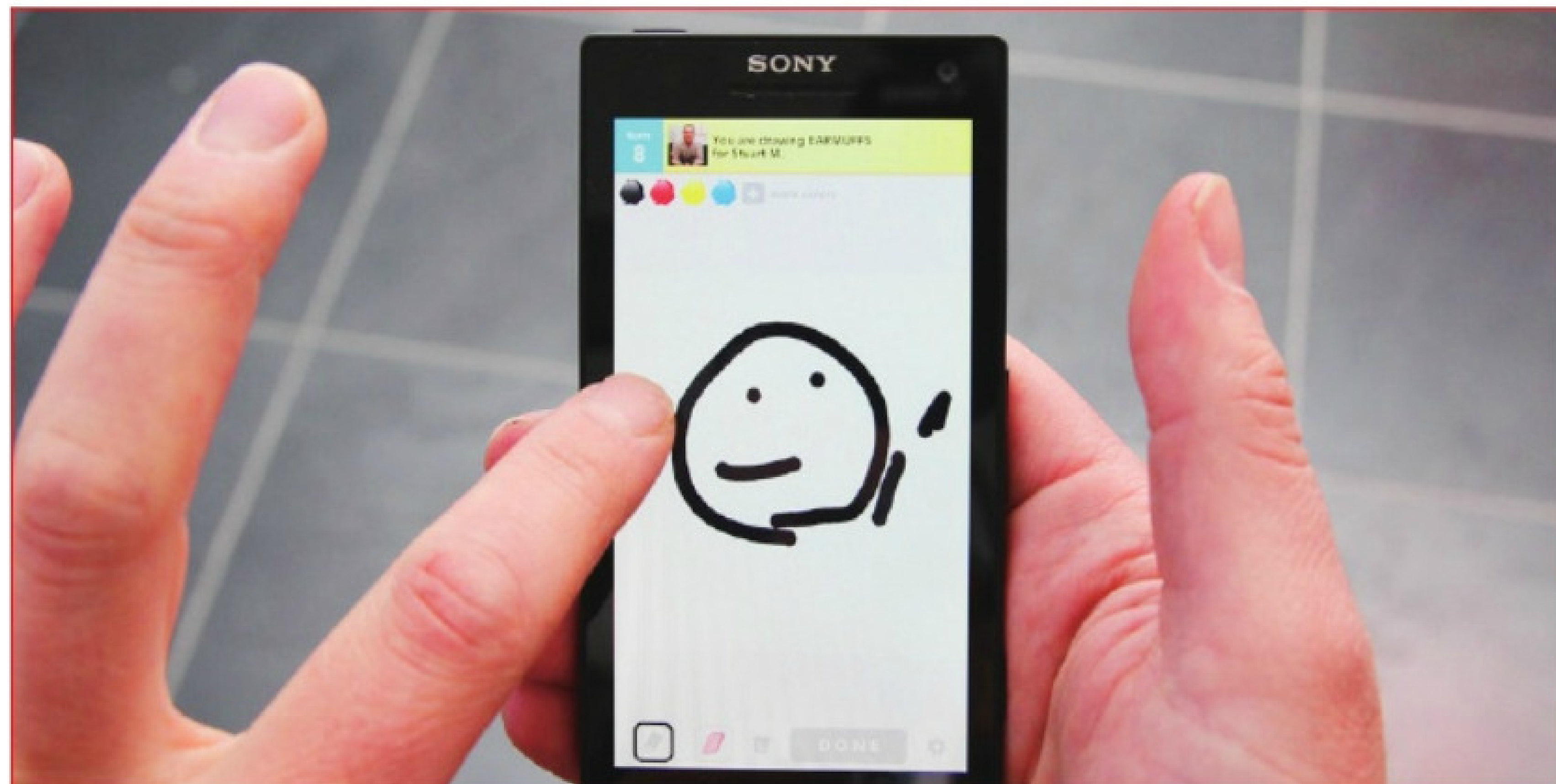
我们在孩提时代总是喜欢在课本上乱涂乱画，那是我们的天性使然。但长大了之后，却很少有人去延续这种孩提时的情感。“你画我猜”，重心在画而不是猜，它将一种画画的原始乐趣，通过“让朋友猜”这个互动行为，自然地传达给了玩家。而猜，则相当于传接球中的“接球”部分，目的是为了对画画行为作出一个结果的反馈。对方的会意，恰恰成为了对你创作的肯定。










（上左图）国内迅速出现了各种《你画我猜》的变种，可惜总是有人作弊
（上中图）各种惟妙惟肖的绘画总是让人忍俊不禁
（右图）《你画我猜》的游戏性有很大一部分建立在社交上
（下图）能够随时随地进行游戏，在最短的时间获得乐趣，这是一款移动平台游戏成功的关键要素

# 追随伯恩

在当前的游戏理念和技术水准下，游戏固然无法完美还原真实环境下的特工行为，但这并不妨碍这些游戏用种种方式来追随“伯恩精神”。



在当前的技术条件下，人群潜入机制只有在以真实玩家为主的多人游戏中才能实现

■江苏 防弹手柄

CIA绊脚石计划特工杰森·伯恩（Jason Bourne），是一个没有身份归属，没有后勤支援，更没有女人的“三无”间谍。同在香车美女堆中摸爬滚打的007相比，确实惨到了令人发指的地步。然而此JB（Jason Bourne）却让彼JB（James Bond）在自己面前无地自容。如果说以007和阿汤哥为代表的“普通间谍”，是靠宏大的排场和火爆的特技来吸引观众，那么文艺间谍伯恩则是靠紧凑的情节和真实的细节去打动观众。他不需要名贵的晚宴礼服，一件廉价毛衣和一条牛仔裤就是自己的全部行头。他没有夸张的易容术来给自己改头换面，背上挎包，混迹于市井之中，就能躲过庞大特务机构的监视。他不需要具备隐身、导航和隐身特技的阿斯顿·马丁跑车来逃脱追击，一辆抢来的旧出租车外加一张地图就能够让他逃脱猎犬们的追捕。塞爆一个房间的情报支援人员和各种稀奇古怪的高科技装备统统都不存在，他凭借着自己的直觉，便足以诠释“手中无剑，心中有剑”的至高境界……

《谍影重重》以凌厉的气势和让人喘不过气来的节奏，颠覆了特工题材电影的模式。在电子游戏领域，伯恩的影响力随处可见，我们看到了《谍影重重》的强大影响力。低调的人设、高速流畅的动作系统、依靠人群进行掩护的潜入机制等等，均是游戏设计师对“伯恩流”的借鉴和发展。

“适合这个题材的游戏类型只有一个：带有少量QTE和射击元素的解谜冒险游戏。”

——《大众软件》2月中旬《伯恩的脑补》专栏

第一部的巴黎街头突围，第二部中酒店逃脱，和第三部的文件盗取行动，是3个最能体现伯恩“疾如风”特性的片段。他自始至终都是在高速行动中摆脱敌人的围追堵截，即兴发挥着一切可以利用的战术资源来扰乱敌人的部署，在风驰电掣的节奏中达成自己的目标。游戏对这种特性最为简单的表现方式，就是利用脚本来打造一场惊心动魄的追逐/反追逐戏。其中的典型代表，有“伯恩”游戏版的大使馆脱出战，《细胞分裂——断罪》中Fisher在林肯纪念堂前追击杀手，《战神Ⅲ》中奎托斯追杀赫尔墨斯，《神秘海域3》

中正太时期的Drake在屋顶躲避夺宝集团马仔们的围堵，以及成年版Drake在也门街头追捕大反派塔伯特。其设定公式为：无论玩家的身份是追击者还是被追击者，你的任务目标都是到达地图上下一个触发剧情的位置，在此之前你再如何努力，都不可能捕获目标。地图看似开放无比，但设计师会安排各种限制条件（如突然倒塌的建筑物、无法战胜的杂兵）来迫使玩家严格按照线性路径前进，无论是前方的敌人，后方的追兵还是不断减少的倒计时条，都是为这种本质就是“跑路”的流程增加紧张感的要素。期间制作组会插入一些戏剧性的事件，以及通过QTE方式激活的动作来增强演出效果。

这种看似具有很强可操作性的“伯恩流”体验，因为自由度的缺失和与游戏性的脱节，只能作为“味精”性质的调剂，不能作为一款游戏的正餐。对伯恩“唯快不破”行动特性的体现，需要从更深的层面去理解。

*“我来这里要做的第一件事情，就是我要用眼角的余光寻找出口。我可以告诉你外面6辆车的牌照号码。我知道寻找枪支最好的地方就是在灰色卡车的储物箱。在这种高度，我可以跑800米而面不改色。我为何知道这些呢？我怎么知道这些而不知道我是谁？”*

*——《谍影重重》中伯恩与女主角Marie在阿尔卑斯山某小餐馆的对话*

伯恩的快，不仅仅体现于行动的速度，更体现于他的思维——具体的说就是以最快速度观察环境、思考战术并且迅速执行的能力。这种本能，使得他在任何情况下总是能够在敌人之前找到解决问题的最优方式。伯恩的眼睛所看到的，与敌人，乃至银幕前的观众都没有任何的差异，然而他却可以发挥临危不乱、胆大心细的心理素质，在瞬间发现并利用优势。以第一部的大使馆脱出为例，撂倒安保人员后随手拾起通讯器，是为了随时了解对方的拦截部署。摘下墙上悬挂的火警疏散图，是为自己的突围找到其他可用出口，走楼梯是为了避开电梯锁死后被困。在对代号“教授”的杀手实施的反猎杀行动中，鸣枪暴露了自己的位置，但同时也让伯恩通过惊起的飞鸟来判断出了杀手的大体位置（鸟不会停歇在有人的地方）……这些体现伯恩高超智慧的细节，往往在伯恩做出这些行为的时候，观众在第一时间并不知道他的真实用意，只有当目的达成之后才会恍然大悟，进而从内心深处感受到这种低调内敛的酷劲。

然而，利用伯恩与观众之间的信息不对等来创造戏剧性，这种表现方式对于游戏而言显然是不合适的，因为玩家不仅仅是观众，而且还需要参与对主人公的演出。将扮演间




（右上图）飞身跳入对面大楼的窗户……操作起来太难了，而在《蝙蝠侠》的两款“阿克姆”游戏中，你只需要根据提示按下手柄上的X键，即可看到这一切被全自动执行
（右中图）Cliff Owen饰演的教授很快就死了……帅小伙和帅大叔并不代表他们的战力一定彪悍
（右下图）在伯恩的影响力之下，Sam Fisher的造型也显得平民化了许多





（左上图）《神秘海域3》中的这场追逐戏，很有《谍影重重3》摩洛哥追击战的风范
（左下图）《伯恩的阴谋》中再现的那场Mini Copper追车大战





谍的玩家丢入一个险恶的环境之中，周围可以互动、利用的物品即便有许多，其中的绝大多数恐怕也会被玩家所忽视，进而导致游戏的流畅性全面崩盘。这是因为玩家不具备伯恩那种闪电般的信息处理能力，游戏设计师需要提供必要的提示，又不能过于直接，免得让玩家觉得有智商被侮辱之感，于是特工们的出众的感官，被设定成了一种可以由玩家激活的技能。比如在游戏《伯恩的阴谋》里，一旦触发伯恩的感官模式（Sense Mode），场景中可以互动的物品和行进线路都会以高亮方式标注出来，这使得玩家只需要一路冲到终点，干净利落的消灭沿路的敌人，让伯恩快马加鞭，与子弹赛跑，与时间赛跑，整个游戏从开始到结尾均是在高节奏中一气呵成。《断罪》则是将简短的文字提示“伪装”成Fisher大叔的主观意识活动，将其投射场景中的特定地点，玩家不仅仅可以轻松找到互动物品，而且还能知道具体的使用方法。

“你人在哪里？”
“我正坐在自己的办公室。”
“不太可能。”
“为什么这么说？”
“因为如果这样的话，我们应该是在面对面交谈。”

——《谍影重重3》中伯恩与“黑蔷薇”行动负责人Noth Vosen的手机通话

作为一个顶级特工，伯恩单枪匹马、直捣黄龙的行动风格，与传统潜入类游戏的规则是格格不入的。无论是“合金装备”还是“细胞分裂”系列（1～4代），玩家都要尽最大可能掩饰自己存在的痕迹，最优的行动环境应该是让敌人根本不知道自己的存在。而伯恩与一直在与试图猎杀自己的对手保持接触，想做出这种与敌人若即若离的高速潜入风格，首先必须将敌人的位置和行动方式具体化，让玩家自始至终都处于知己知彼的状态下，在减少观察和躲藏给流畅性带来的干扰同时，又始终让自己处于安全的位置。在《断罪》之前的“分裂细胞”系列里，Fisher依靠多功能夜视镜可以发现黑夜中敌人的动向，热感仪也让大叔具备了一定的穿墙透视能力，但诸多功能的切换明显会拖慢《断罪》的高节奏。为此，在将夜视作为Fisher肉眼的“原生”能力之后，设计师又为大叔安排了施展“伯恩流”的新一代神器——声纳镜。这种发射高频超声波的人员侦测设备可以无视墙壁，将使用者周围很大一片区域内的敌人位置报告出来。在即将发售的《终极刺客——赦免》中，刺客47的本能（Instinct）技能在具备上述两项功能的同时，还能用红色线段来标定敌人的巡逻路径，使得光头佬在任何复杂环境

（左上图）监听CIA高层电话无需高科技，一只SIM卡复制器和一台西门子廉价手机即可
（左下图）一句话，没有“民工范”的人，演不了杰森·伯恩
（右上图）想在柏林城中找到CIA黑色行动小组的负责人？一本电话黄页足够了！
（右下图）一本杂志，一台面包机，一根煤气管道，就能做出威力强悍的定时炸弹









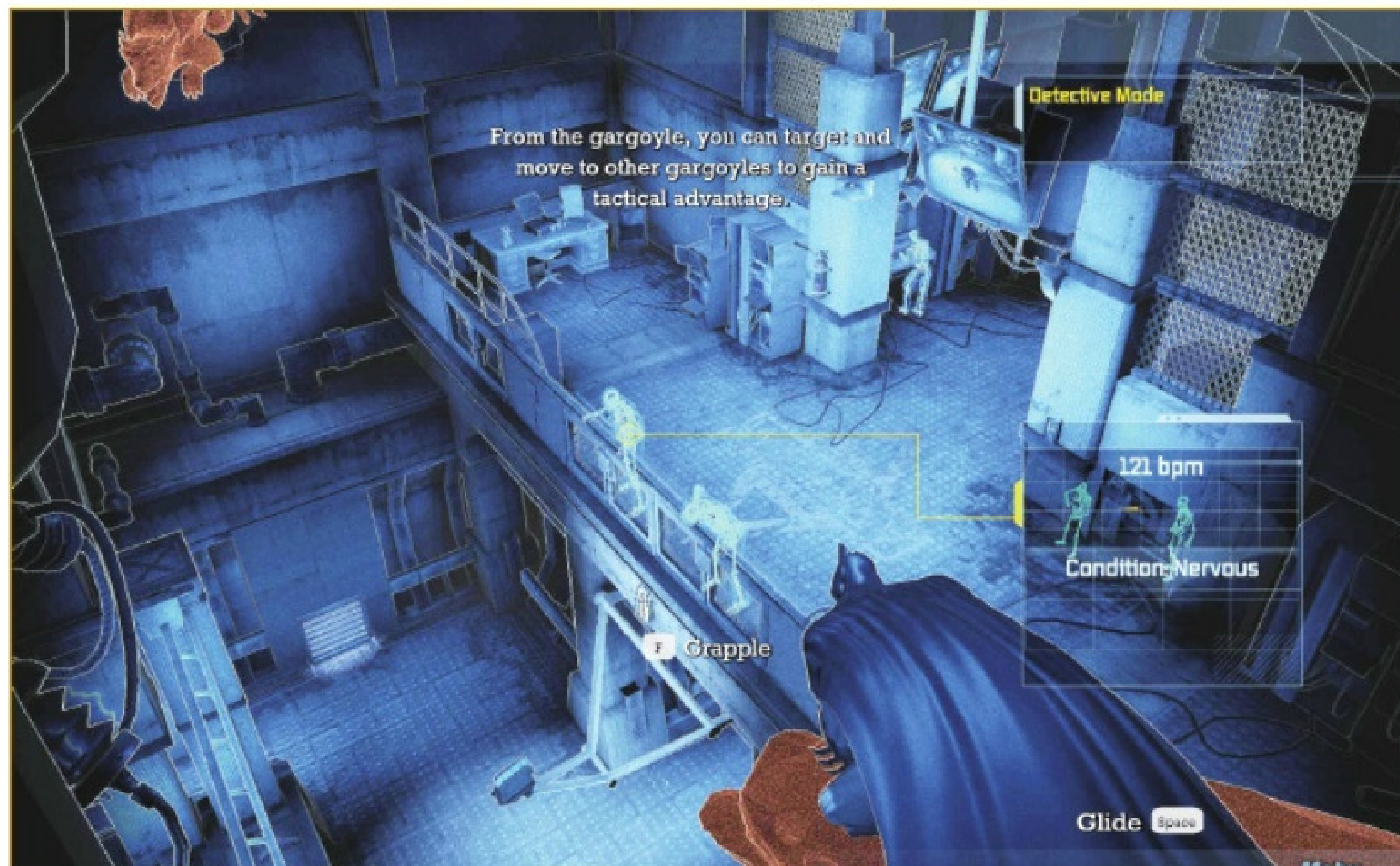

下都能迅速找到最优渗透路径。

对于严阵以待的敌人而言，光靠一味的快，是很难做到虎口拔牙的。“伯恩流”的核心，在于在高速运动中释放各种错误的信息来调动敌人，并且正确预判敌人接下来的行动，提前做好反制措施，始终占得先机。伯恩常用的两大战术——调虎离山和声东击西，靠的就是判断敌人想要什么，然后，伯恩就给敌人什么。恐惧和贪婪，能够使人失去理智的判断和精密的思维，伯恩每次攻击，都抓住了敌人的要害，敌人都被恐惧（惧怕罪恶曝光）和贪婪（希望一劳永逸地除掉伯恩）控制住。伯恩屡次“示假”，甚至不惜以自己为诱饵，引得敌人全力朝假方向攻击，从而把屁股露出来给他踢。在传统的潜入游戏中，确实存在一些调动AI的方法，比如Snake的敲击墙壁、Fisher的吹口哨、《盟军敢死队》中向纳粹小兵们丢香烟和酒瓶子，但这些功能在效率上还显得很低下，很难对大股敌人的行为产生影响。《断罪》中进行的尝试，是“最后位置系统”，Fisher在暴露之后并不会在第一时间被敌人的子弹射成筛子，如果你能迅速脱离现场并且再度藏身黑暗之中，就会在原地留下一个虚像，场景内的敌人首先会对你最后出现的地方展开试探性的进攻，然后再以此为圆心进行搜索。引入这一游戏系统之后，暴露自己并不意味着失败，相反，适当的暴露，能够用自己的“鬼影”将对AI行动的影响力具体化，从而以以动制动的方式找到其防线的死穴，随即插入自己的利刃。

*“你们知道这次的对手是谁吗？他是杰森·伯恩，他会是你们遇过的最难追踪的对手，因为他太快了。现在距离其上次出现已经过了9小时，天知道他已经到了什么地方。我要大家全神贯注、全力以赴，我是说马上！”*

*——《谍影重重3》中Pamela Landy对负责伯恩抓捕行动的“黑蔷薇”行动组的训话*

伯恩犀利的观察和分析能力，紧张刺激的追逐场面，这些都可以通过游戏系统和关卡设计来实现，但伯恩在行动上的迅雷不及掩耳，则属于受传统游戏操作方式限制而很难表现的内容。就像电影第一部中伯恩首次显露身手的桥段：在苏黎世某公园遭遇两名警察的盘问，只见他本能地抓住敲来的警棍，反手一击，警棍一捅，缴械、拆枪、脱下外套迅速离开现场，所有动作一气呵成，全程不超过4秒。对于游戏设计师而言，再现这一场面的首要问题是这些连续的复杂动作不可能一一对应到有限的操作指令中去。操作设备的局限性，是限制“伯恩流”动作性发挥的最大障碍，想让游戏角色在单位时间内做出令人眼花缭乱的连续战术动作，必然要对按键输入的要求做出简化，而一味的通过

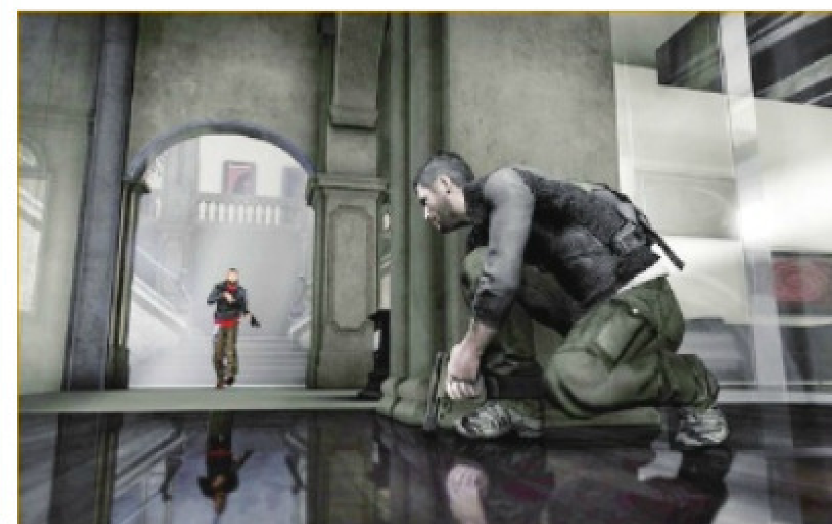





（左上图）Detective Mode所提示的不仅仅是互动物品和敌人位置，而且还包括了敌人当前的状态与他们所使用的武器，这对于蝙蝠侠制定暗杀计划而言非常重要

（左下图）47在新作中启用本能模式，连敌人的巡逻路线都可以被玩家提前掌握

（右图）最后位置系统，让玩家具有了对AI行为实施集体诱导，并且对此作出预判的方法







QTE，又会让ACT变得无脑化。《断罪》中使用的“标注和执行”（Mark and Execute）系统，是将传统游戏操作方式与“伯恩流”结合的成功产物：在同时面对多个目标的时候，Fisher无需一个一个的爆掉他们的头，只需要藏在安全位置，用手柄上的RB键标注计划干掉的敌人后按下“执行”，即可看到Fisher对这些预定目标实施瞬杀的精彩画面。M&E系统之所以没有沦为“一键无脑清场”的关键，就在于其能够成功实施的前提——正确的选位和周密计划不仅保留了下来，而且要求还变得更高：你需要贴身干掉对方，就能获得一次M&E的使用权限，然后找到能够最大化观察敌人走位的地点，标注之后等待合适的时机再实施集体必杀攻击。这种由玩家自主决定攻击目标和优先顺序，然后再自动执行的系统，也被育碧自家的《幽灵行动——未来战士》继承了下来。

射击流程的简化其实对于肉搏而言一样有效。比如“引爆敌人身上的手榴弹”这种操作，在《战争机器》中需要先切换到手雷，接近敌人之后“挂雷”，再使用翻滚键躲开。在“神秘海域”系列中，Drake只要能够成功使用体术命中装备有手榴弹的敌人，之后拉弦再将“人弹”一脚踢开的动作完全是自动化执行的。为了表现伯恩在格斗过程中即兴发挥的能力，游戏中的特殊攻击动作往往同环境联系在一起。如在《伯恩的阴谋》的巴黎公寓战中，如果玩家将“绊脚石”杀手Castle逼到了桌边再发动特殊攻击，就会看到主角像电影中那样随手拾起一支圆珠笔猛刺对手——瞧，连伯恩“手中寸草，皆为利器”的搏斗风格重现在游戏里了。

在提高传统格斗操作的节奏和表演性方面，最先做出改变的是2004年PS2上的动作游戏《李连杰义气荣誉之战》（Jet Li Rise to Honor）。它的最大特色在于将一般动作游戏常用的“圈叉方角”弃之不用，所有的发招都是靠手柄上的双摇杆来完成。右摇杆的用法不是“搓招”，而是指引拳脚的攻击方向，你面向北方，右摇杆推4个方向就会产生不同方向的特殊招式。当你陷入敌阵，朝向和攻击方向不停变换的时候，只有在电影中才会见到的左闪右躲、左打右突就在你的双手操作下完美呈现出来了。李连杰亲自上阵为游戏捕捉了他的全部看家招式，这些数据和模组均是根据主人公当前所面对的具体情况（面朝方向、敌人位置、环境变量）转化为具体的攻击动作。一场战斗中，你会发现角色的套路几乎没有一个是相同的，玩家仿佛是在看功夫片。这一创新，也被后来大红大紫的蝙蝠侠“阿卡姆”系列游戏所借鉴。《阿卡姆城》的预录招式高达5000个，其中绝大多数都是最基础的拳打脚踢动作，Freeflow全向格斗系统只要求玩家做简单的攻击和反击操作。蝙蝠侠、猫女各种连续

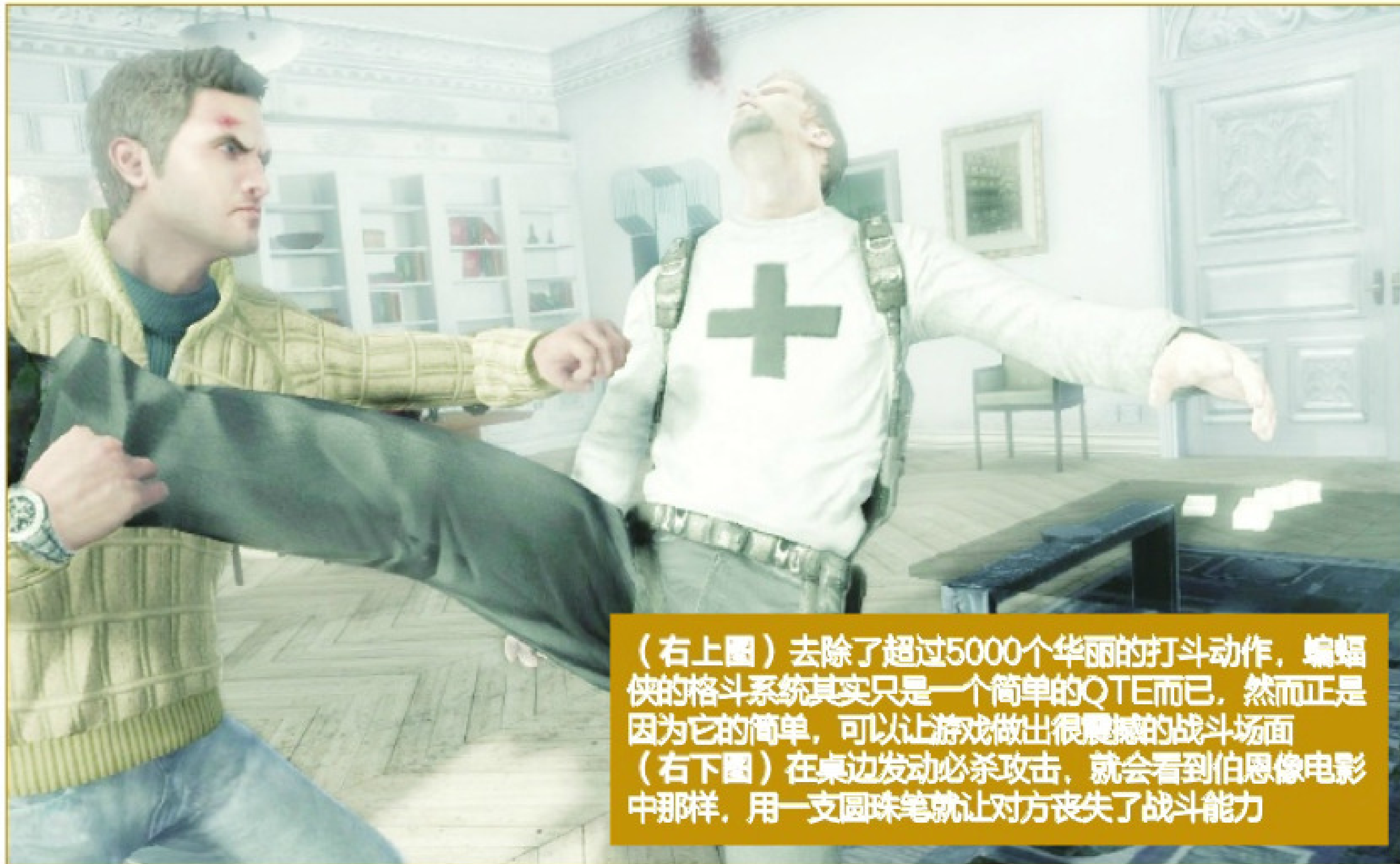
（左上图）声纳镜可以让Fisher对周遭敌情了如指掌，再也不需要频繁的切换夜视镜的三种功能，并且小心翼翼的前进了
（左中图）敌人的恐惧和欲望，是调动他们的最好工具
（左下图）电影第二集中伯恩不加掩饰的用旧护照现身那不勒斯，其目的是为了以自己作为诱饵，引出CIA的幕后主事者









（右上图）去除了超过5000个华丽的打斗动作，蝙蝠侠的格斗系统其实只是一个简单的QTE而已，然而正是因为它的简单，可以让游戏做出很震撼的战斗场面
（右下图）在桌边发动必杀攻击，就会看到伯恩像电影中那样，用一支圆珠笔就让对方丧失了战斗能力

而流畅的打斗动作，实际上都是底层系统根据你跟敌人的位置、四肢关系和方向，在庞大的动作数据库中不断检索出最符合当前状况的招式，再输出到“前台”的结果。与《义气》相比，《阿卡姆城》格斗系统的节奏和自动化程度更高，完全不需要玩家过多干预招式的方向。从本质上看，去掉这5000个骨骼动画，这套格斗系统的实质，其实是个简单到不能再简单的纯QTE而已。但凭借着较高的自动化程度，无关紧要的细节都不需要你亲自操作的优势，使其成为了“伯恩派格斗术”快如闪电、行云流水特点的最佳表现方式。

“这是伦敦最繁忙的交通交汇点，是监视活动的噩梦。罗斯，我们得快走，挤入人群，掩盖自己的行踪。”
——《谍影重重3》中Jason Bourne对《卫报》内幕揭黑记者Simon Ross的行动指示

伯恩最强大的伪装术并不来自于Solid Snake的光学迷彩、Ethan Hunt的易容面膜，抑或是光头47的扒衣服能力，他能够让自己在美国“情治单位”的全球监控网下遁于无形的关键，就在于“一丢进人堆就找不到”的能力——流动的人群永远都是现代社会用于藏匿行踪的最佳掩护。最先提出“人群潜入”系统的，是育碧蒙特利尔工作室。2007年5月23日正式公布的《断罪》，与后来正式发行的版本完全就是两个不同概念的游戏。在当时公布的Beta演示中，我们看到的是Fisher以胡茬颓废大叔的造型，混迹于华盛顿的人流之中，同国安局的密探和警察们进行猫鼠游戏。在这个演示关中，Fisher需要在宪法公园的一个秘密机房中获取文件。只见大叔快速混入了一群游客的队伍，旁若无人的从巡警旁走过——而在单独行走的状态下，他会在第一时间被警察认出。在进入办公区前，由警察把守的大门显然是无法为Fisher这个通缉犯放行的。Fisher来到西侧的草坪，抢夺一名NPC的笔记本，然后重重地摔落在地。周围的行人由于这个突如其来的举动而陷入恐慌，“受害人”开始奔向办公区门前的警察寻求帮助，而此时的Fisher早就利用旁边的灌木丛绕到了办公区的另一侧，等警察前往事发地的时候，Fisher从容不迫的走进机房。任务成功后，室外的警察已经通过民众对逃犯外貌的反馈，得知到通缉犯极有可能出现在此地，闻讯而来的其他警察也已经设置好了警戒线。Fisher已经无法出门后再混入游客的队伍了，这时他拿出无声手枪，向窗外的一个热狗车的燃气管射击，造成了剧烈的爆炸，陷入恐慌的游客很快就开始四散奔逃，这样，Fisher加入了混乱的人群中，顺利到达了撤退点。

上述看上去相当来感的片段，完美呈现出了伯恩的低



（右上图）体术攻击过程中尽可能将玩家想要的操作（比如弹药不足的情况下顺势夺取敌人的武器）自动化，这将极大的提升游戏的流畅感
（右中图）“标注&执行”系统依然将选位和时机的选择权交给了玩家，这绝不是割草式的无脑技能
（右下图）游戏中的美国大使馆突围战，这里可没有多少供你发挥的空间，不按照提示行动，QTE操作失败，游戏就会立刻失败







（左上图）《伯恩的阴谋》中的格斗无论是手感还是操作都相当恶劣，而且对游戏节奏的破坏影响极坏，但它依托环境发动的特殊必杀动作，却对后来动作射击游戏表演性的提升提供了一种成熟的思路
（左下图）缴械、拆枪、制服对方，Fisher大叔做得比伯恩还要快那么一丁点





调，然而不到一年之后，Ubisoft在发言稿中宣布《断罪》已经“另起炉灶”。为何看上去只要安排一堆在街上瞎逛的NPC和几个装疯卖傻的警察就能做起来的东西，被制作组果断中止了呢？其实，“人群潜入”玩的就是一个低调，而怎样低调才能避免AI的注意，这种判断标准是相当模糊的，因为这是完全主观的。况且想让场景中几百个NPC能够对你的行为做出合乎逻辑性的反馈，这已经完全超过了当前游戏的AI水平。紧随其后，“美女制作人”Jade Raymond画了一个名叫“刺客雷条”的饼，在玩家对“利用人群在敌人眼皮子底下接近目标，在手刃目标之后再度混入人群消失得无影无踪”的“伯恩流”刺杀进行充分脑补之后，游戏却以木然在街头游荡的NPC，和时而呆如木鸡时而抽风的卫兵的表现，从反面论证了“人群潜入”的不可行性。

在《刺客信条——兄弟会》中，蒙特利尔小组终于意识到将“识破人群中的目标”这一重要职责交给根本不靠谱的AI是多么愚蠢，他们果断地在新加入的多人模式中，将辨别目标的重任还给了真人玩家，从而第一次将伯恩的“大隐于市”风格呈现了出来：当玩家在大街上寻找自己的狩猎目标时，你同样也是被系统分配给其他人的目标。作为猎物，玩家是无法反抗追杀者的，你能做的就是尽可能快速地发现正在向你逼近的刺客，然后第一时间逃脱。作为猎手而言，自己的动向一旦被目标发现，轻则会让猎物逃脱，重则可能给自己引来杀身之祸，因为人群中隐藏着正在寻觅自己的猎手，人家巴不得看到你那有别于NPC的异常举动。虽说飞身上房、移动没有规律、进行快速奔跑或是攀爬跳跃动作的角色一定就是由真人玩家扮演的，但除了小白以外没有人会这样容易的将自己暴露。想在这场阿萨辛的化妆舞会中活到最后，无论对于刺客还是目标而言，都需要在NPC组成的街头人潮中刻意保持低调，这样才能让人潮成为你的掩护。最佳的刺杀方式，应该是在对方全然不知的情况下悄然接近，在擦肩而过的时候突然出手，然后隐入人群之中继续寻找下一个目标。而在暴露自己的情况下，即便能够在追击过程中干掉对方，也只能收获很少的分数。

近期，“谍影重重”系列的第四部《伯恩的遗产》(The Bourne Legacy)公布了首部预告片。让影迷们倍感失望的是，这是一部与“伯恩”无关的电影——“呆萌”(Matt Damon)不再出演这一经典角色。007的主演是流水的兵，《谍影重重》却绝不是这样，马特·达蒙主演的这位电影史上最真实的特工形象，就是它的全部魅力之所在。无论第四集的质量究竟如何，间谍电影都已经进入了“后伯恩时代”。然而令人欣喜的是，伯恩已经在动作射击游戏领域，拥有了无数的精神继承人。P

（左上图）《终极刺客——赦免》中的人群潜入系统，光头佬可以主动做出一些降低敌人注意力的动作，如压低帽檐，低头、装作吃东西等等，这一技能需要耗费本能点（Instinct Point），何时扮低调，如何扮低调，这可是一门大学问
（左中图）流动的人群是监视行动的噩梦
（左下图）游乐场任务的开头，你需要搞掉几个巡逻的密探，这是最接近“人群潜入”的地方了，不过当任务正式开始之后，随着一声枪响，那些NPC全部做鸟兽状散去了












（右上图）《断罪》的最初形态，看上去不错，但以现有技术几乎是无法实现的
（右下图）你不能说正式版的《断罪》完全忘记了人群潜入，至少在两个马耳他任务的开头，伯恩都是从街头人流中走向任务目标的

# 真·横扫千军

无论是《横扫千军》，还是《最高指挥官》，这两款汇聚了大量狂热Fans的游戏向来不缺乏优秀的Mod，倘若你对这个系列的传统特色情有独钟，那么更不能错过下面这款经典Mod。




除了"上古卷轴"系列，RTS圈也一直是Mod爱好者肆虐的场所——"制作组不让我们满意，我们就自己动手！"

**■湖南 兔子半妖**

对于不少从《横扫千军》一路走来的克里斯·泰勒原教旨主义者而言，《最高指挥官2》几乎是一种背叛。这个游戏背叛了一贯的大兵团重火力对抗风格和复杂的游戏体系，极大地简化了《最高指挥官》的内容，试图讨好对《最高指挥官》并不感冒的消费者群体。背叛的结果自然是可耻的，《最高指挥官2》不但没能讨好新消费者，更是激怒了原来的爱好者团体。

幸而还有一批坚定的克里斯·泰勒原教旨主义者在通过游戏Mod的方式为那些喜爱用上帝视角围观数千单位对抗厮杀的RTS爱好者传递福音，而下面要介绍的BlackOps Unleashed Mod（以下简称BU）就是这些Mod中的代表作之一。

BU的主要特色有3点：更多更强的超级武器（T4试验型武器），让ACU指挥官也可以一人玩无双的先进性ACU升级系统，还有根据4个阵营特色而增加的数量庞大的新兵种与建筑。总体来说，BU为《最高指挥官》新增的内容远远超过了一般意义上的资料片或是Mod，堪称整个游戏的改头换面。

## 更多的炮，更大的炮——新试验型武器

以一己之力横扫千军的超级武器是《横扫千军》和《最高指挥官》由来已久的传统，也是不少人痴迷这两款游戏的原因。出自《横扫千军》里Core势力的Krogoth巨型机器人，出自《最高指挥官》里的UEF小胖式陆地战列舰/工厂、Cybran猴王式巨型机器蜘蛛、Aeon沙皇式空中堡垒、Seraph的超级核弹都堪称是这些游戏的标志。

很多爱好者出于对超级武器的崇拜特意制作了一些增添超级武器的Mod，在《横扫千军》时代著名的"失落的遗产"（The Lost Legacy）Mod就为Arm势力增加了肩扛远程重炮和导弹阵列的"独狼狙击手"巨型机器人。而这一次，BU增加的超级武器更加疯狂，4个势力各自具备了不同特色的T4试验型武器。

### UEF

UEF贯彻了其暴力硬推的风格，所有T4试验型武器都

是重甲重火力的风格。

“歌利亚”MK2型装甲突击机器人：歌利亚MK2取代了以前版本中的歌利亚MK1。这个站着比ACU还要高出4倍左右的东西堪称一座插上了重型激光阵列、远距离火焰喷射器、垂直发射导弹阵列和3个防空无人机的移动摩天大楼，看上去颇有《太空堡垒》里SDF-1的气势。这个东西能够轻松地在数百个陆军单位的围攻下将敌人的防线轰开，是UEF最强进攻兵种，也是这Mod的两大招牌武器之一。

“卫城”型浮空堡垒：卫城的外形类似于浮在空中的T4移动工厂，它装备了4组双联对地攻击用的巨炮、一圈防空炮和一个对地的蓄能重炮，足以压制敌军的地面攻势。

“征服者”级无畏战舰：征服者是新增的T4试验型武器里最廉价的一种，廉价并不意味着战斗力的削减，反倒让它成为了能最快登场并扭转战局的武器。3门可以隔着半个10×10地图扫平敌人基地的巨型反物质炮是征服者级的主要武器，而8组双联高斯炮和8组防空磁轨炮则为征服者级提供了拍死小苍蝇所需的辅助火力。

**Cybran**

与UEF的暴力硬推不同，Cybran的试验型武器都强调多功能化，具有独立作战的能力。

蛇怪MK2超重型突击机器人：这个东西和歌利亚MK2一起成为了本Mod Logo上的照片，它在突击形态下可使用双联光子加农炮作为主武器，在攻城形态下会降低行动速度，把主武器替换成威力与攻击范围都近乎翻倍的等离子炮，同时提升集束导弹阵列的射程。

巨兽型突击运输机：这个东西的主要任务就是把30台左右的T3重型武器强行空投到战场上。为了完成任务，巨兽型突击运输机装备了堪称凶残的防空光束阵列、反雷达装置和3枚能够瘫痪大量敌人的战术电磁干扰导弹。

海龙MK2型无畏战舰：海龙MK2型无畏舰具有完整的作战功能，它的登场速度较快，可以尽早出现改变战局。

**Aeon**

Aeon的试验型武器功能较为单一，都有各自擅长的能力，需要配合其他部队作战。

“审判官”巨型炮击机器人：审判官能发射一道射程极远的光束，持续一段时间后在目标点上引发威力近似于战术核武器的大爆炸。

“双子星”超重型悬浮坦克：同时装备战列舰主炮和导弹发射装置的悬浮坦克，还有一个量子风暴发生器用来大面积攻击身边的敌人目标。双子星悬浮坦克的战斗力相对较弱，类似于原有的试验型兵种。

阿尔提米斯卫星控制基站：建造这个武器需要花费大

（左上图）AC500炮艇机，有兴趣的话可以用视角跟踪功能看看它的对地攻击场景
（左中图）Aeon新增的超级悬浮坦克火力十分全面
（左下图）Bolo超级坦克，这显然是多炮塔神教膜拜的偶像圣物
（右上图）Cybran的海龙级无畏舰非常漂亮
（右下图）打上兼容战役的Mod包后，就可以用Black Ops里的各种大杀器迎击外星人了












量的时间和资源，但是建造完成后它发射的阿尔提米斯卫星却是一件势不可挡的武器。阿尔提米斯卫星会用极高的速度为自己蓄积多次发射所需的能量，充满能量后的一次发射足以荡平一大片基地。要阻止阿尔提米斯卫星的攻击，就必须使用T3战略导弹拦截装置，或是直接摧毁控制基站。

**Seraph**

也许Mod的制作者不太喜欢Seraph星人，给他们增添的试验型武器不算太多。顺便，那些东西的诡异名字无法翻译。

超重型悬浮坦克：这个造型活像一具人彘的东西使用一门光束炮作为武器，光束炮的威力会随着射击持续时间增多而提升，此外它还带有一组无人机作为辅助武器。

试验型防御武器：体型硕大、使用量子风暴作为主武器的防御塔，由于量子风暴无视敌我持续大面积攻击的特性，这东西着实不适合放在基地里用。

试验型无畏战舰：类似于其他阵营的无畏战舰，但是因为又使用了量子风暴作为主炮，所以这东西在对抗高速移动目标的时候相对不靠谱。

量子通道：Seraph人最实用的试验型“武器”，量子通道可以以每5秒生产5个战斗单位的速度传输部队进入战场，短时间内就可以聚积起大量经验值全满的精锐战斗单位。不过每个传输过来的单位都会持续消耗一定的能量。

## ACU的无双表演——新ACU升级系统

新超级武器的恐怖同样在ACU指挥官身上得到了体现——在原版游戏中，ACU升级系统只是改善ACU的建造功能，或是小幅度提高ACU的战斗能力使之能对抗T2部队。而这个Mod的先进ACU升级系统则是大幅度提升ACU的能力，将其改造成能单枪匹马横扫T3部队集群的杀戮机器，或能快速建造大量建筑和武器的后援能手。

新的ACU升级系统在提升ACU能力的同时，也着重强化了4个势力的不同特色。比如UEF这个势力在火力上有优势，所以他们的ACU就可以升级集束导弹和战术核弹用于直接攻击，或是升级侦察卫星系统为他们的远程重炮打开视野；擅长“奇技淫巧”的Cybran在原版中就有最强大的单挑型ACU，所以Mod强化了ACU的单打独斗能力，可以选择强化自动修复系统，打造几乎刀枪不入的单挑型ACU，也可以升级运动能力，追求在短时间内对敌人造成大量的破坏然后迅速撤退；注重和谐的Aeon部队能力都很均衡，所以ACU有独特的双联火炮主武器用于远程打击，也可以升级大范围攻击近身敌人的能量漩涡系统伴随主力部队进行强攻；最独特的是Seraph的ACU，他们的ACU走战斗工



（左上图）歌利亚MK2一上场就是极端的暴力
（左下图）还记得片头CG里的ACU有多高大吗？和歌利亚MK2比起来ACU都成了小不点
（右上图）如果您熟悉《最高指挥官》的缩放功能，就肯定能看出这家伙的射程有多远
（右中图）沙皇的净化攻击模式，还记得《独立日》里的外星驱逐舰吗？
（右下图）升级后的卫星攻击系统成了猎杀敌人分基地的绝佳武器











程路线的话，就可以为大范围的友军部队提供回复生命值的光环，如果再选择可以让敌人的炮弹与导弹凭空消失的Lambda防御力场升级，ACU就成了伴随部队作战的超级强力保姆，如果选择强化战斗升级，则会给ACU提供独特的战术导弹和强力蓄能武器，并仍有一定的自保能力。

## 符合阵营特色的新兵种

不同于一些根据作者个人喜好随意添加古怪单位的Mod，BU的制作者一直在官方论坛向广大玩家征求意见，所以他们添加的单位大多符合阵营的特色，让你一眼就能看出“这个单位肯定是XX阵营的！”

前面我们提到过UEF阵营的强大火力，所以UEF的新单位大多显得暴力十足。像诺克斯重型护航舰和海狼级潜艇都装上了多组战术导弹发射装置，可以用导弹海直接淹没敌人的反导系统。当然，最具代表性的就是T3科技等级的巨神像重型坦克，这种浑身插满磁轨炮、加特林机炮、导弹阵列和近防光束炮塔的怪物拥有很高的移动速度，但是由于加速缓慢，所以只适合正面一路平推，不适合近身缠斗——正如多炮塔神教的格言所说：“每一次转向都是战略性的！”

Cybran的奇技淫巧也在其新兵种上得到体现，新增的兵种都有很多的功能，具有隐身能力和大运载量的重型运输机是偷袭的好手，武器极其全面的收割者战列巡洋舰则能同时与天空、海面、海底与陆地上的敌人交战。

原本就有大量悬浮坦克的Aeon迎来了幽魂重型悬浮坦克，再加上以“鱼雷幕”为特色的弥赛亚级护航舰，让它们能更好地欺负敌人的海军。但是真正恐怖的还是Aeon的支援火力，名为净化者的T3战术导弹携带子母弹头，在穿越反导系统的拦截之余还能撒下一大片死亡的种子，一次攻击就能打掉T3核电站。

Seraph的新兵种仍贯彻了这个阵营的传统——独有的科技和无法翻译的怪异名称，新的攻城机器人和ACU一样装备了Lambda防御力场，新的T3攻击机则加装了专门攻击护盾的武器，T3重巡洋舰更是把重型光束炮、速射炮、防空炮和潜艇的功能结合到了一起。

最后值得一提的是，这个Mod能够与其他的Mod兼容。如果您装了战役通用Mod的话，就可以用这些新增的兵种和超级武器去虐待入侵人类世界的外星人；如果您还装了4DC、Experimental War等Mod，则可以上演怪力乱神的大乱斗；最后，如果您觉得多人对战太无聊的话，还可以装上Sorian AI Mod，这个Mod的最新版本大幅度提高了AI的战斗力，玩起来颇有求生模式的紧张感，很适合与朋友一起联机。

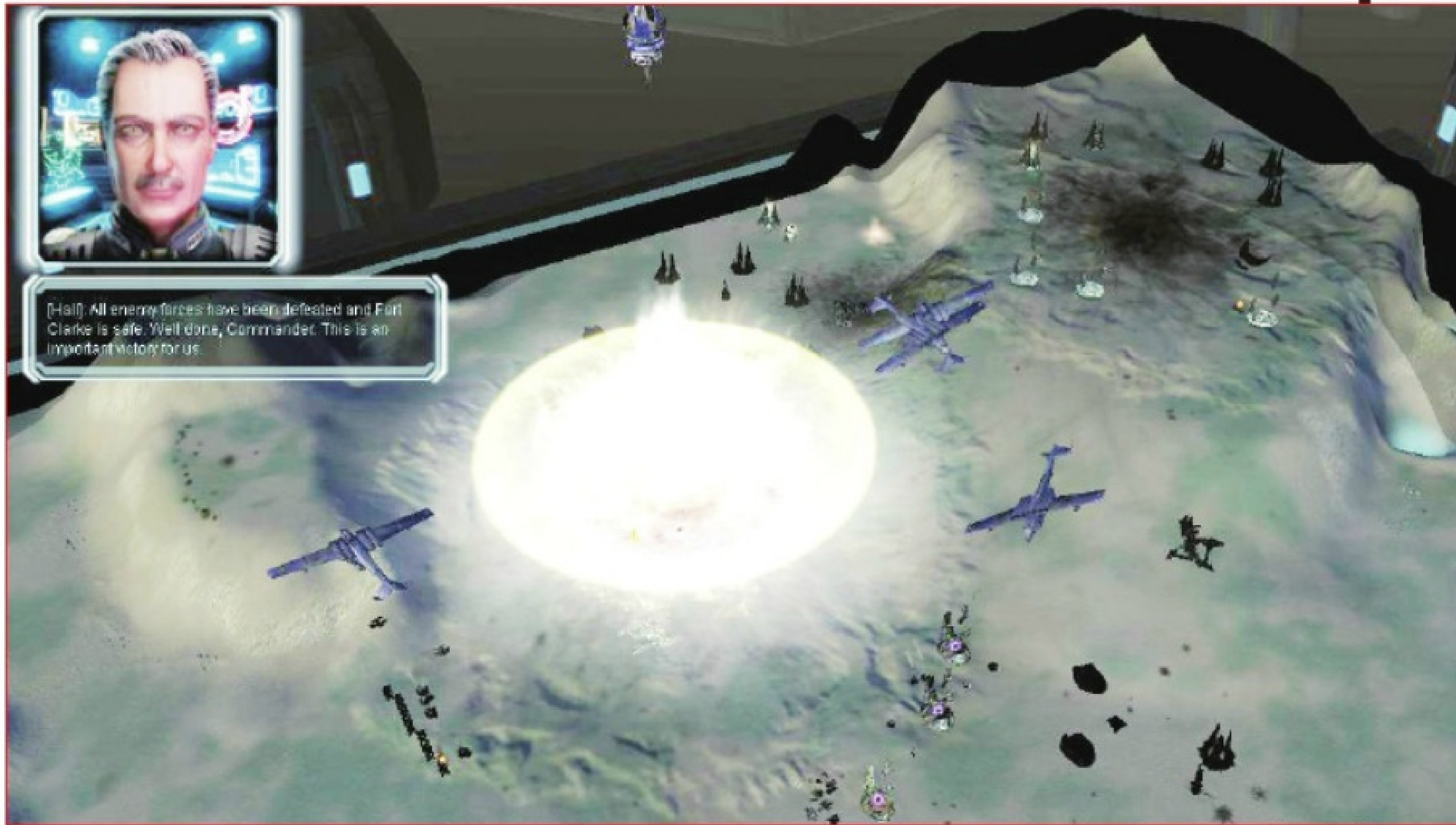
（左上图）升级了EMP武器和自动修复的Cybran ACU拥有单挑大量部队的能力
（左中图）随着超级武器的增多，ACU爆炸时的蘑菇云是越发常见了
（左下图）卫城级浮空堡垒，用于对地防守几乎是一夫当关万夫莫开
（右上图）想要虐AI？装一个战役Mod，把Mod里的各路妖孽都用来对付外星人啊！
（右下图）这就是阿尔提米斯卫星轨道轰炸的效果









**埃德蒙·麦克米伦**Edmund McMillen**生日**1980.3.2**出生地**加利福尼亚州圣克鲁斯**荣誉**未知
**汤米·雷菲奈**Tommy Refenes**生日**1981.6.14**出生地**北卡罗莱纳州亨德森维尔**荣誉**未知

**独立制作组Team Meat**

# 当“疯子”遇到“怪人”

GameSpot 2010年的最佳下载游戏奖，没有颁给此前呼声极高的《地狱边境》（Limbo），而是授予一个名为《超级食肉男孩》（Super Meat Boy）的Flash游戏。这款游戏背后，便是两个特立独行的游戏开发者的成功轨迹。

■上海 小象咪咪

每个尝试过《超级食肉男孩》的人，都禁不住感叹创造者的疯狂。300多个关卡，变态的跳跃难度，平均每5秒就死一次的频率……有的人为之倾倒，有的人嗤之以鼻。一时间，游戏引出的争议，让许多人想要知道那个站在游戏背后，自称“肉肉组”（Team Meat）的团队，究竟是什么样的人。

## 疯狂画匠

“你该带你的孩子去做下心理评估！”埃德蒙·麦克米伦（Edmund McMillen）的三年级老师这样对他的父母说。

当埃德蒙的老师看到他上课时画的那些图画时，觉得必须找家长认真谈谈。一个10岁的孩子，成天在画一些各种令人生怖的小怪物，长着血盆大口、尖牙利爪、断肢残臂……一个爱画画的小孩让人赞许，一个整天画怪物的孩子则让人担忧。埃德蒙的老师丝毫不怀疑这孩子将来会被送进疯人院。好在从小抚养埃德蒙的奶奶坚定地支持自己的孙子，这让埃德蒙感到一丝欣慰。埃德蒙在美国加州的圣克鲁斯市度过了自己最初的20年。在此期间，他一直躲在房间里画画，丝毫不理会外面优美的风景。直到他意识到，自己已经到了独立的年纪，便开始用手中的画笔谋生。

在为杂志和网站画了一些漫画后，埃德蒙的注意力完全转移到另一个兴趣——电子游戏上。一个叫亚历克斯·奥斯丁的人对他的疯狂漫画很赏识，把他拉进了自己的Chronic Logic公司。这是一家专门制作低成本Flash游戏的公司。埃德蒙没有直接加入，而是以临时工的身份开始制作个人的第一款游戏——《史莱姆救美记》（Gish）。以史莱姆样的球形生物为主角，让埃德蒙疯狂的设计风格在这个角色上展露无遗。

《史莱姆救美记》在2004到2005年间，获得了多个世界独立游戏颁出的大奖，市场反响也出奇的好。在各种颁奖活动期间，埃德蒙结识了众多与他怀揣同样梦想的独立游戏制作者。在那里，他得知有个乔纳森·布洛（Jonathon Blow）的人，正在筹划一款以时间为核心元素的平台游戏。在游戏里，玩家可以任意操作时间，改变游戏过程。埃德蒙立刻被这个新奇的点子打动。他产生强烈的冲动要进入这个制作组。此时组里只有角色设计尚虚位以待，因为乔纳森曾听说过《史莱姆救美记》，于是很乐意地把这个位置留





（上图）埃德蒙是个喜欢搞怪的人
（下图）这就是肉肉组的合影

给埃德蒙。

真正进入工作后，埃德蒙才发现开发过程并不如想象中愉快。乔纳森有一个装满精妙主意的脑子，却生着一张拙劣的嘴巴。埃德蒙不知道乔纳森究竟想要什么样的角色。他画的主角草图，总得不到乔纳森的认可。直到过了十几稿，这个戴着领带，名叫提姆的三头身主角才被定下来。游戏中的其他角色，都是如此反复——一只兔子除外，埃德蒙只画了一稿就通过了。

没等游戏完成，埃德蒙就离开了制作组。不幸的是，在他走后，那些被修改了十几次的角色，被乔纳森以“不适合游戏背景”为由，又重新设计了一遍。在他离开的3年后，这个震撼独立游戏界的作品才得以问世——《时空幻境》（Braid）。而埃德蒙也在第一时间打通了这个他半途而废的游戏。

埃德蒙没有停下疯狂的游戏之旅，《Aether》《Coil》……一系列顶着可爱面容却充斥着疯狂举动的游戏，给埃德蒙积攒了一些名气。2008年10月，埃德蒙发布了自己最新的Flash游戏《食肉男孩》（Meat Boy），依旧延续了埃德蒙的疯狂风格——可爱的Q版角色，却连走路都会飙血，把整个关卡染得一片血腥。这种带有强烈作者风格的游戏，很快就吸引上万的点击量。两个始料未及的超级主顾也敲响了埃德蒙的家门，它们是微软和任天堂。两家游戏业巨鳄都希望埃德蒙能够为自己的游戏主机开发下载游戏。然而此时让埃德蒙发愁的不是如何满足超级客户的胃口，而是怎么找到一个能承受他“疯狂”的程序员。

## 古怪程序

从11岁接触电脑起，到18岁成年，汤米·雷非奈（Tommy Refenes）的生活就只有两件事——编写程序和读程序书。然而这个来自北卡罗莱纳州的程序员，却喜欢走与众不同的道路。对编程知识的渴望使他进入大学；向往自由的性格，让他离开校园。汤米上大学后不久就主动退学。对于在北卡州立大学短暂的求学经历，汤米这样总结道：

“如果你想当程序员，千万别上大学。”

退学后的汤米为了谋生，开始独立程序员生涯。他把自己关在房间里。在那里，他为别人的网站写应用程序。无论是C++、PHP还是ASP，汤米照单全收。直到有一天，他突然对自己说：“我要做游戏！”

这一古怪的举动，让汤米的人生旅途再次变轨。一夜间，他卖掉了和他一起奋斗了4年的老房子，还有里面的一切东西，包括一辆破旧的运动跑车。他只身前往陌生的城市，加入了Streamline Studios。这个游戏组主要给Epic

（左上图）Braid最初的角色设计是埃德蒙
（左下图）光看《超级食肉男孩》的封面，你很难猜到截然相反的游戏风格
（右上图）早期的《时空幻境》主角与后来我们见到的正式版大相径庭
（右下图）埃德蒙唯一画了一稿就通过的角色便是兔子，现在你知道为什么Braid里的兔子这么诡异了吧……











之类的客户做外包。汤米被安排去做引擎优化，将原本针对的XBox平台的“虚幻2”引擎转换成适应Xbox 360的工具。这是一个全新的尝试，聪明的汤米很快就掌握了游戏引擎的一些窍门，并且慢慢形成自己对游戏引擎的想法。

但是，汤米终究是个不愿被束缚住的人，他又一次选择离开。2006年，汤米开始独立制作游戏。他和朋友们成立自己的游戏公司，并很快制作出一款名为《Goo!》的游戏小样。这个动作游戏马上吸引独立游戏界的关注，被认为是当年最具潜力的独立游戏之一。不幸的是，《Goo!》再也没有完成的那一天。由于资金原因，项目被迫取消后，汤米再次离开。这次，他放弃的是自己的公司。

直到2008年，干了4年独立游戏人的汤米，一个完整的游戏也没有推出。这一年他遇上了埃德蒙·麦克米伦。一个全新的游戏制作组成立了——肉肉组（Team Meat）。

## 另类二人组

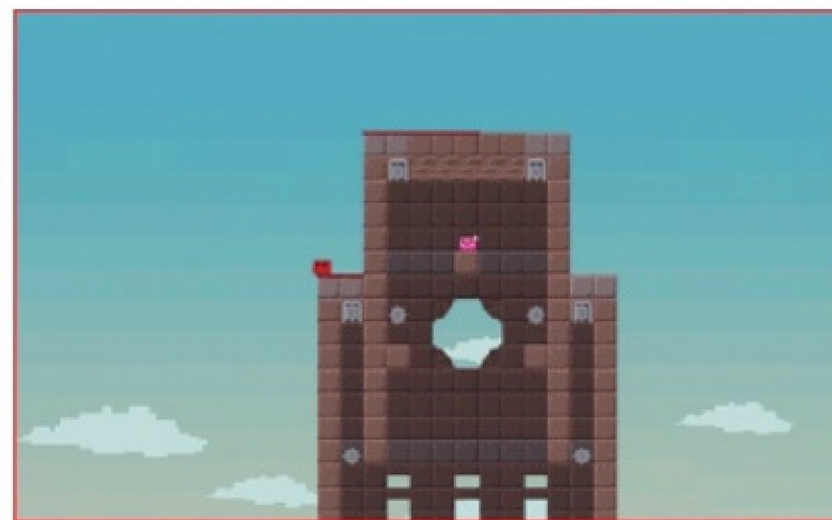
肉肉组的成员只有埃德蒙·麦克米伦和汤米·雷非奈两个人。汤米的出现，很好地解决了埃德蒙对程序员的疑虑。埃德蒙的疯癫和汤米的古怪相得益彰，成了意想不到的绝配。走到一起的两人，马上开始为微软和任天堂开发富有创意的下载游戏。埃德蒙想要做《史莱姆救美记》的续作，而汤米则想完成夭折的《Goo!》。但最终定下的，却是《食肉男孩》的升级版。埃德蒙给新游戏起名《超级食肉男孩》，它的英语缩写SMB正和他最喜爱的游戏之一《超级玛丽兄弟》（Super Mario Bros）一样。他们打算给这个游戏加上日版《超级玛丽兄弟2》或是《洛克人》一样疯狂的难度。他们把同样的想法也提给索尼，但SCE对这个充斥FC时代气息的游戏并不感冒。

肉肉组的两个人分别在美国的东西海岸工作，之间有3个小时的时差，但这并不影响二人间的默契配合。此时迫切想要充实下载软件的任天堂，要求肉肉组提供简历和证件照。这个要求让两人觉得这个本该非常有趣的行业，现在却变得一本正经。结果他们从街上搜刮各种稀奇古怪的毛衣，随后拍了好几张搞怪的照片，附上他们所能想出最可笑的开发简历，寄给了任天堂。当然埃德蒙并不认为这么做是不尊重对方，他们只是想提醒这个行业里的人，待在这里究竟是为了什么。

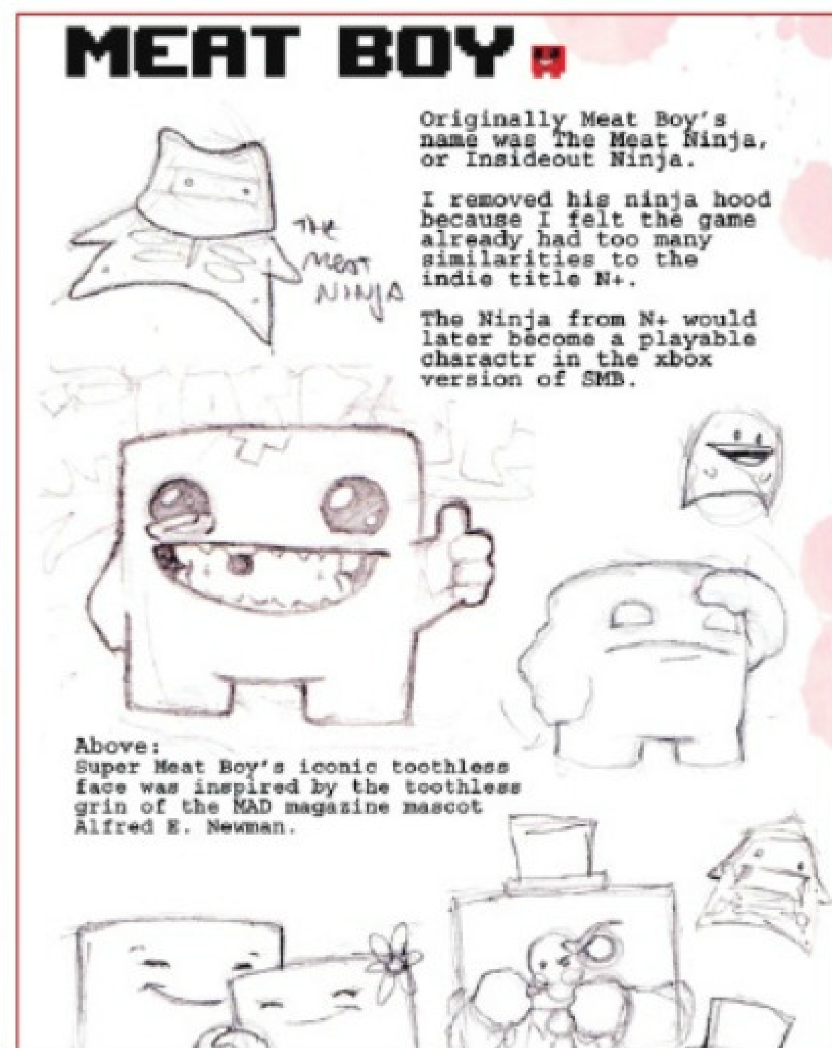
肉肉组的两个人对游戏同样有着独特的见解。埃德蒙对游戏难度有着自己的一套理论。日后玩家纷纷抱怨《超级食肉男孩》的难度太高，玩家死得太快。埃德蒙则不以为然。在他的理论里，游戏难度＝玩家失败概率×失败惩罚。《超级玛丽兄弟》大概1关才会死1次，但死掉的惩罚却要




（左上图）《超级食肉男孩》的变态难度一直是玩家争论的中心
（左下图）不断淌血的肉肉哥勇往直前，杀出一条“血路”
（右上图）游戏的目的就是到达关底，救出被困的女友
（右下图）食肉男孩最初是食肉忍者，后来才变成现在的模样





扣去一条命，扣光就只能重头再来。《超级食肉男孩》里虽然一关要死个十几次，但结果无非就是这关重来，而且可以无限次重复挑战。正是这种降低失败惩罚的设计，才让这个高难度游戏依然能受到爱好挑战的重度玩家追捧。

与埃德蒙独辟蹊径的难度设计所相映的，是汤米的独立引擎。参与过优化“虚幻2”渲染代码的汤米，坚持使用自己开发的独立引擎来制作游戏。当别的独立游戏人热衷于改造Unity这样的免费引擎时，汤米却敲出只有他自己知道的游戏引擎。对此他的解释是，他希望对自己游戏的每一行代码都了若指掌，包括那些最底层的东西。他花了几个月的时间，完成了《超级食肉男孩》的引擎，这让他在Debug阶段，可以最快地发现在代码的哪个层面出现了问题。

在《超级食肉男孩》里，每当玩家打完一关，就会看到自己之前所有挑战过程的录像在同时播放。在一个个倒下的血红色尸体前，最后只有一个红色方块杀出血路，走到终点。《超级食肉男孩》的开发也像游戏过关一样，经历了艰难的过程。随着开发周期不断加长，微软和任天堂已经迫不及待地催促两人尽快交出这个游戏。这使得他们不得不超负荷工作。在游戏开发的最后阶段，两人每天最多只能睡5个小时，剩余的时间都扑在这个游戏上。他们的家人也成了这个游戏的第一批试玩者。

2010年，《超级食肉男孩》终于正式面世，最初肉肉组对这个游戏的期望评分大概在8.5分。这个对于大多数游戏来说，已经是一个佳作的分数。但结果还是出乎他们的意料。GameSpot和IGN等知名游戏媒体纷纷给出了9分以上的超高分。年终的诸多重量奖项，则把肉肉组的两人推向了事业的高峰。一个“疯子”和一个“怪人”，创造出了一个极具个人风格的热门游戏。

## 尾声

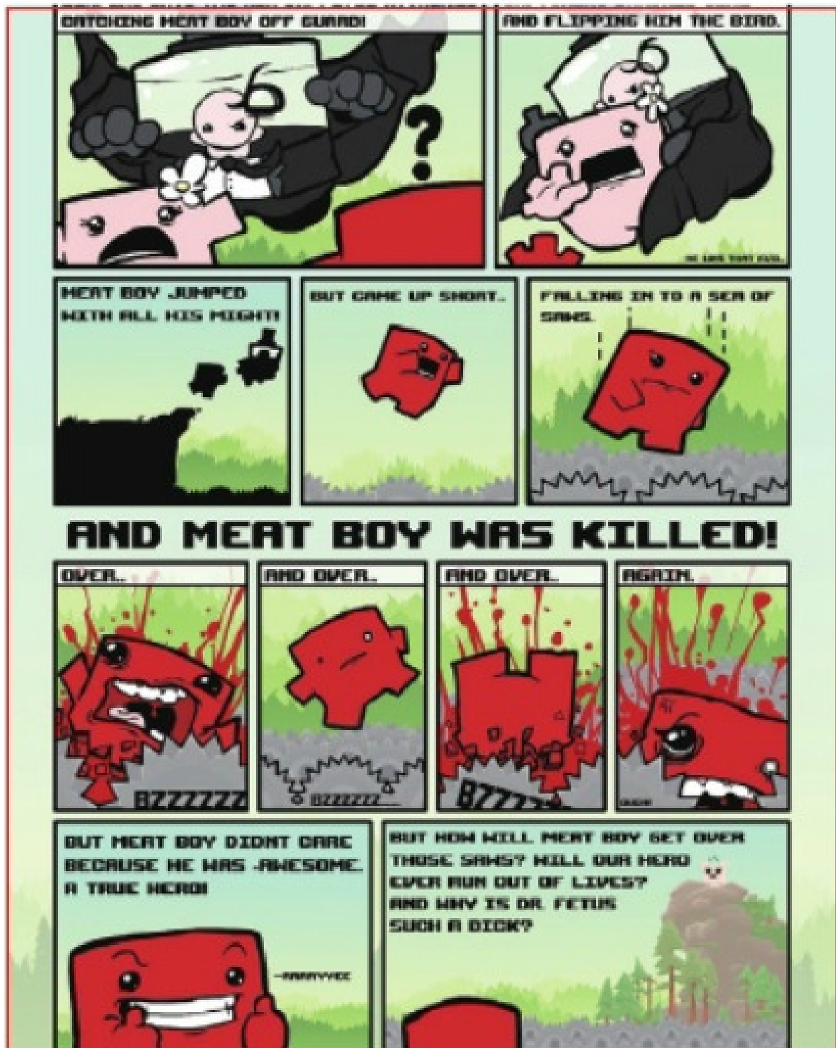
事实上肉肉组并不是一个严谨的组织，汤米和埃德蒙时而合作，时而独立。这也是众多独立开发者的生态写照。在《超级食肉男孩》之后。汤米因在游戏开发者大会（GDC）上抨击App Store，其软件惨遭苹果下架。但他依旧在iOS系统上推出新游戏，据他自己说，这“只是为了美金”。而埃德蒙则推出了自己的最新Flash游戏《以撒的结合》（The Banding of Isaac），这是一款模仿他最喜爱游戏《塞尔达传说》的射击冒险游戏。

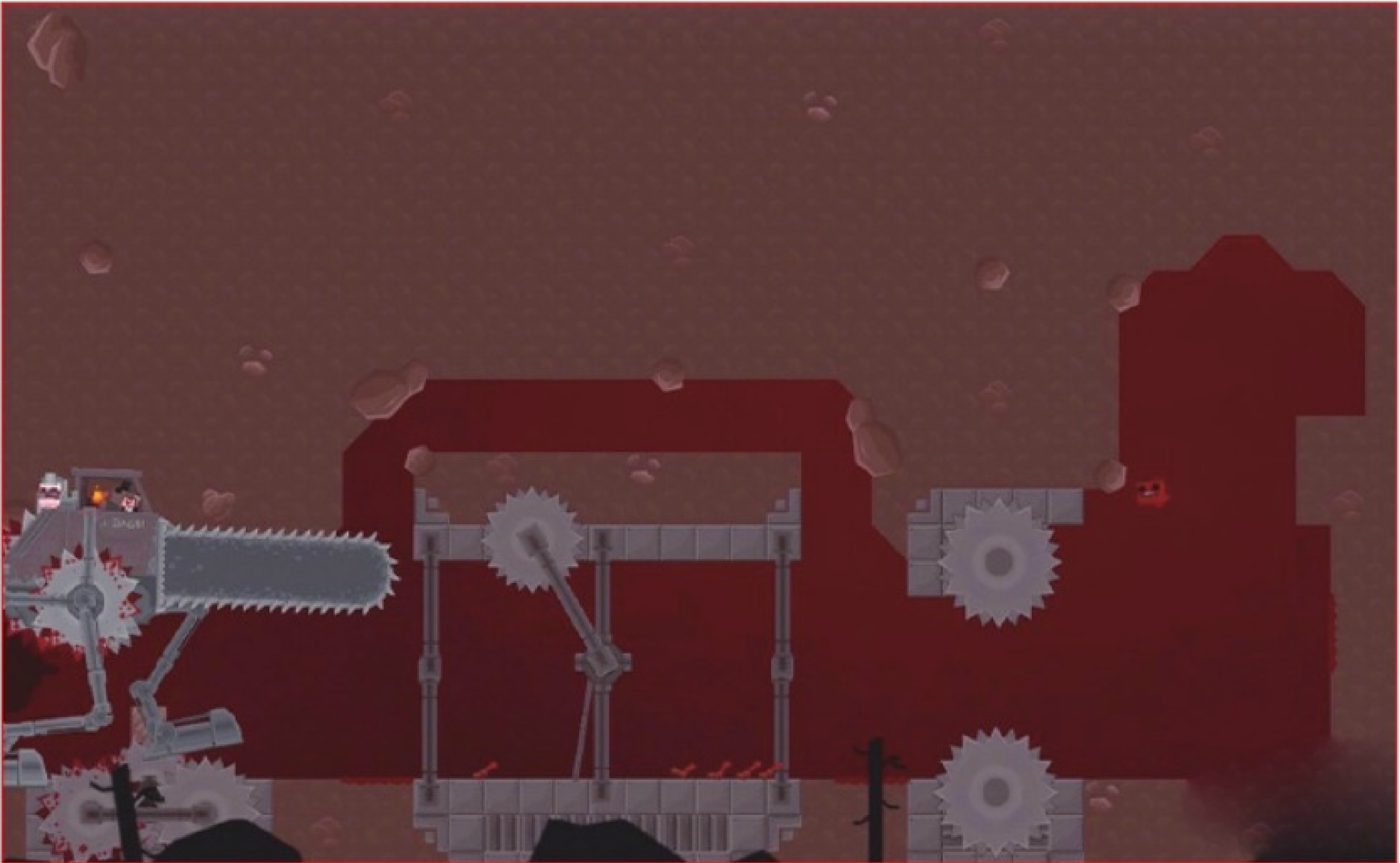
谁也不知道肉肉组的下一款作品是什么，甚至不知道他们是否还会继续合作下去。但正是有了肉肉组这样富有创意精神的独立游戏人，游戏产业才不至于在大作横飞的背景下，丢失对游戏最本质乐趣的追求。

（左上图）埃德蒙遇到他的偶像宫本茂时显得异常兴奋
（左下图）埃德蒙曾为推广SMB而画配套漫画
（右上图）隐藏关带有浓厚的FC烙印
（右下图）游戏的Boss关卡非常有趣，紧张刺激，富有挑战





**铁血联盟2**Jagged Alliance 2**类型**策略**制作**Sir-Tech**发行**TalonSoft**发售日**1999.7.23

# 铁血联盟2

**2010年8月20日，德国游戏开发商bitComposer Games发布了“铁血联盟”系列的最新作消息。说“最新”有点不太合适，其实就是个复刻版，但这也足以让系列爱好者们热血澎湃了，因为它复刻的，正是这个系列最为经典的2代。**

■湖南 晚风过长街

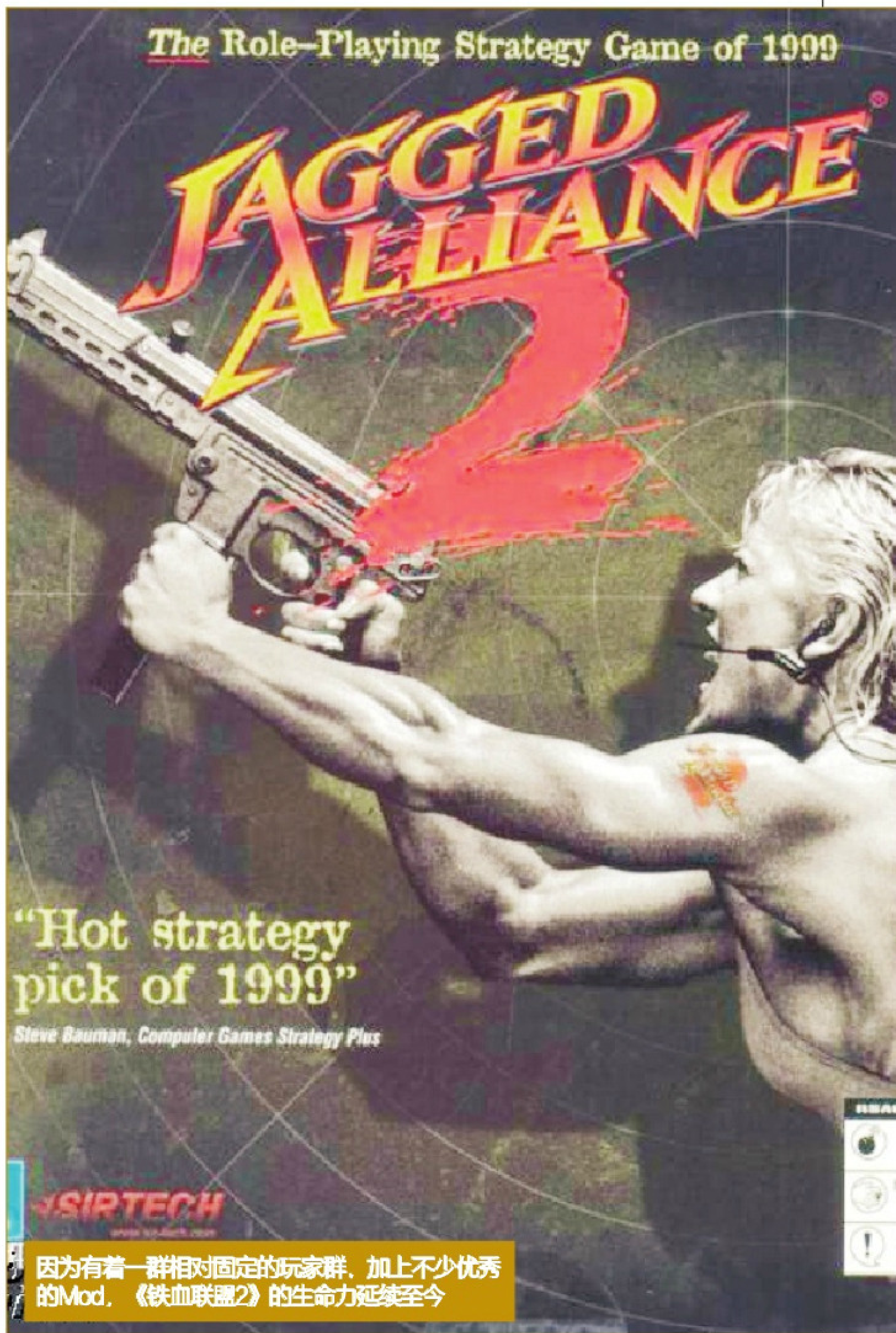
这个系列的第一款作品出现在1994年6月2日，Sir-Tech在DOS平台上发行了《铁血联盟》的初代，这款游戏乍一看有点像当时的RPG，但又带有雇佣兵作战、回合制等极为强烈的策略游戏风格，玩家们完全可以将它当做一款策略游戏。这款游戏需要玩家事先制定周全的作战计划，才能确保战斗获胜。初代的剧情很美式，一个经过核试验的大西洋岛屿上的树木被辐射，产生了一种在医疗上有极大用途的树液，科学家Brenda Richards发现了这个秘密。然而，他的助手Lucas Santino野心勃勃，试图将神奇的树液变成大量的美元，并雇佣了武装力量占领这个岛屿。科学家联系到玩家，希望玩家能借助A.I.M.（国际雇佣兵协会）的力量将小岛夺回，于是一场典型的以少对多的英雄战斗打响了。整体而言，初代《铁血联盟》有新意，但制作得比较简陋。不过是金子总会发光的，5年后，真正让这个系列成为经典的《铁血联盟2》面世了。

## 系列里程碑

1999年7月，《铁血联盟2》在北美发行。之后金智塔还将《铁血联盟2》的1.06版本引进到国内，发行了双CD的中文版，并配备了一本内容翔实的说明书。不过这个官方中文版的汉化并不太理想，对话翻译质量一般，还出现了一些乱码。但不管怎么说，中文版的出现，让很多玩家接触到了纪律严苛、铁血无情的雇佣兵圈子，感受到这款游戏的魅力。当时《铁血联盟2》和同期的《辐射2》共同树立了现代枪械回合制战斗的丰碑。

前代的出版商Sir-Tech在《铁血联盟2》变成了开发商，玩家在这一代里继续扮演“幽灵”组织的神秘一员，开始建立角色时，需要通过一系列非常有趣的问答来决定角色的个性特点。游戏的改进很多，特别是在资料的翔实和丰富程度上，这也是现代战争色彩极为浓厚的策略游戏的必备的要素——冷兵器时代可以加入魔法，但是真实世界的枪炮战争就只能展示更多的现代兵器并将之嵌入到合适的使用环境中去。整个《铁血联盟2》一共出现了900多种枪支，各种真实的枪械纷纷出现，远距离狙击爆头或中距离疯狂扫射悉听君便，相应的弹药种类也得到了极大增补，这足以令当时任何一个军事迷兴高采烈。

在2代里，A.I.M.提供了40名各具个性、能力各异的佣兵，这个数量比初代的60名有所减少，但战略部署则变得更加得心应手了：可雇佣的佣兵上限增加到6个小队，可各自安排不同的计划，能实现多部队、大规模的作战。给养比起初代而言也更加重要，加入了商店以解决弹尽粮绝的窘境。佣兵们一共拥有生命、敏捷、灵巧、力量、领导、智慧、医疗、爆破、机械、枪法10项属性，通过战斗获得经验来进行提升。与众不同的是，一些属性也有可能在被击中某些部位后永久失去，如被反复击中头部可能丧失智慧属性值。越强的佣兵自然花费越多，能力增强的佣兵也会要求加薪，否则他们将会离开。NPC性格的作用更加明显，彼此不睦的佣



因为有着一群相对固定的玩家群，加上不少优秀的Mod，《铁血联盟2》的生命力延续至今

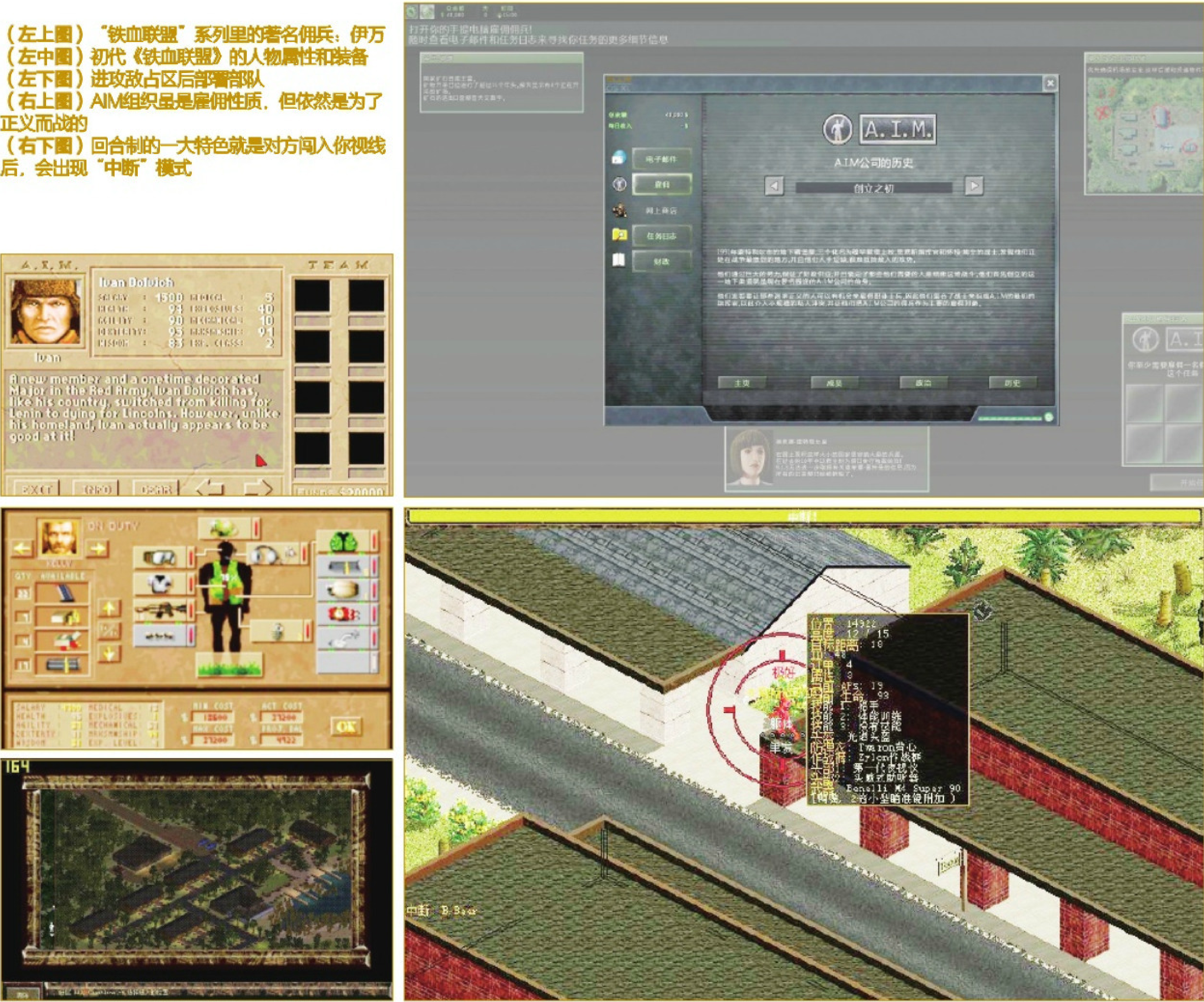
兵们会不停地抱怨甚至离开。如果你已聘请了某个佣兵讨厌的同行，他将会拒绝你的报价。整个世界地图上增加了很多NPC，其中部分可以互动，对话亦诙谐有趣。这个系列一贯的魅力在2代里体现得淋漓尽致，即角色扮演与现代军事策略交融的游戏风格。

## 军事策略的魅力

当然，《铁血联盟2》最关键的当然还是战斗部分。开战前，玩家依然需要制定作战方针，以降低战损。佣兵们的作战环境得到显著强化，地图内容十分丰富：村庄城镇、墙垛电网、密林河流、基地洞穴，可供利用的战术布置点和探索地点大大增加。这一代开始强调士气的作用，佣兵的状态受士气影响，受伤的队员行动点数会减少。玩家需要根据自己对游戏的了解来选择合适的难度，战术技巧非常重要，如利用敌军半夜困乏之时消声暗袭，或通过埋伏虚晃一枪诱敌入圈，你可以合理利用任何地形，哪怕只是一扇门。

《铁血联盟2》的一系列改进形成了“铁血联盟”系列最令人痴迷的部分：多样化的佣兵个性、多样化的佣兵培养方式、精心设计的战术、资料翔实的真实武器装备。由此我们可以看到非常明晰的战略色彩：通过战术计划来赢得战争；通过战斗胜利来赢得资源（甚至包括属性点）；通过分配资源来强化和供养部队。

在历代“铁血联盟”的背景中，玩家的身份都是一名身份极为神秘的前情报特工，其组织被称为“幽灵”，专门负责执行一些窃密、刺杀之类的隐秘工作，当然也不拒绝武装械斗的任务。最后任务成功，玩家也是悄然而退，正所谓事了拂衣去，深藏身与名。比起初代，《铁血联盟2》突出了战争的意义：推翻暴政，解放受苦受难的民众。佣兵并非军队，即使在分队作战里，个人能力仍是极为关键的因素，英雄主义色彩显得十分浓厚。玩家必须从暴君手中解放各个城镇，解放后可以训练民兵（这几乎是必须的），靠民兵或佣兵小队来抵挡恼怒的敌军反扑，通过任务系统，玩家也能得到直升机和军用车来代步和帮助调动，因为人员和物资的调配是非常重要的。在最高难度下，和敌军斗智斗勇是一种很大的乐趣，区域战斗和城镇攻极具挑战性。一枪一弹、每个回合都必须考虑周全，每一场战斗都赢之不易。以最小代价赢得最大胜果，这些都是必备手段。要记住，残暴阴险的敌军不会错过任何一个击毙你的机会！谨慎决策，果决执行，精于计算，长于部署，这些正是通向策略宗师的不二法门，完成最高难度的考验能令你获得极大满足，让最后的胜利果实更加甜美。游戏业内对《铁血联盟2》的理念表示了认可，GameSpot和IGN两大网站分别给出了8.8分和8.5分。




（左上图）“铁血联盟”系列里的著名佣兵：伊万
（左中图）初代《铁血联盟》的人物属性和装备
（左下图）进攻敌占区后部署部队
（右上图）AIM组织虽是雇佣性质，但依然是为了正义而战的
（右下图）回合制的一大特色就是对方闯入你视线后，会出现“中断”模式

2001年，Sir-Tech发行了《铁血联盟2——未尽任务》（Jagged Alliance: Unfinished Business），这是一部独立的游戏，拥有独立的剧情。之后基于2代的《黄金版》和《野火》相继发售，可看做是原作及资料片的整合强化版。你可以说官方此举是在榨取2代的剩余价值，但也能从另一方面表现出持续的生命力。但这款游戏更给力的表现还是来自于民间——国内外资深铁迷们成立了一些粉丝站点（如国内的铁资网）来讨论、研究、美化、加强这款游戏，针对《铁血联盟2》的各种Mod、翻译、修改多年来没有停止过。知名Mod如《女王的复活》（Deidranna Lives）、《女王的复仇》（Vengeance）、《卢比孔战役》（Rubicon Campaign）、《混沌都市》（Urban Chaos）、1.13版以及国内自制的Omega版都是不可多得的佳作。值得一提的是，《铁血联盟》和《铁血联盟2黄金版》还被移植到了任天堂掌机NDS上，这也是“铁血联盟”系列仅有的在家用机平台上的亮相。

## 除了金钱，还要荣誉

正如铁资网所言，“铁血联盟”系列是欧美硬派游戏的典型，这里有的是枪炮，但没有玫瑰。枪炮和鲜血才是战火纷飞时代的最直接诠释。一般来说，雇佣兵是冷血无情的，他们只认钱，但是在“铁血联盟”的世界里，雇佣兵却始终为正义的事业而战。那些老兵们并非都是唯利是图的主，实际上大部分人的过去和普通人没有什么两样，他们其中有人权运动领袖的后代、为保护妹妹免受欺凌而犯罪的逃犯、喜欢烹饪的机修工、登山爱好者、医学院毕业生、消防员、幼师、奥运金牌运动员、养殖场主、验尸官……来自各行各业各种背景的人，因为种种原因走到一起，但没有一样原因是“唯利是图”。那位看似贪钱成性的神枪手Magic会调侃你道：“就算你是贫民窟长大的，可这也……”，但他还是会为你拼到最后一颗子弹。

没错，A.I.M.的宗旨是：以战止战。这一组织从建立的那一天起就在以暴力行为来帮助正义事业取得胜利——除了金钱，还要荣誉。除了金钱，还有荣誉。战斗从来就不是打打杀杀这么简单。从这一点来说，“铁血联盟”系列表达的价值观还是很积极的，即使扮演雇佣兵，玩家也不是盲目和不理性的：战争或许难言对错，但是开枪总有原则。

“我知道你身体里充盈着战斗的渴望，我也知道你需要我们的战斗力，来吧——如果你有需要，请拨打这个电话，给我留言。”声音甜美的女护士Buns会明白无误地告诉你：“如果任务目标是某个老人虐待狂，我不介意自掏腰包买子弹在他屁股上多留几个纪念。”




（左上图）《铁血联盟2——野火》在国内被铁迷们进行了完美的汉化
（左下图）小分队潜入地区，短兵相接后瞄准敌人
（右上图）一场激战后能缴获大量敌军物资
（右下图）你可以在初代的封面上看到Role-Playing的字样，这个系列的RPG成分还是很重的








# 年鉴2005

2005年是一个分界点，新的游戏时代来临并延续至今，包括以DirectX 9为主的图形技术和新一代的主机。这也意味着，这两年我们玩的游戏和2005年并没有太大区别，听起来挺沮丧的，是不是?

■晶合实验室 Oracle

步入21世纪这5年来，国内外的游戏产业都有了史无前例的增长。在国外，这是家用机最辉煌的时刻。2005年11月，PS2的销量过亿，新的主机蓄势待发。在国内，网游的兴起也让游戏产业“钱途”无限。虽然大家方向不一样，但有利益的地方就有监管，这一点倒是相似的。

## 热咖啡事件

3月6日，美国著名电视节目《60分钟》率先把矛头指向电子游戏，以《横行霸道Ⅲ》例，谴责游戏中的暴力元素，并且鼓励制定更为严格的审查机制。因为节目里生硬地将游戏与现实暴力联系起来，主观成分太多，因此受到游戏玩家们的强烈抗议。但很快，一个让游戏界尴尬的污点出现了。

7月，《横行霸道——圣安德烈斯》被发现包含有可通过“热咖啡”补丁开启的隐藏色情迷你游戏，这成为了著名的“热咖啡事件”最初的导火索。此后本作先是被ESRB重新评定为“AO级（成人级）”，遭到各大零售商封杀，接着Take-Two和RockStar双双被消费者联合告上法庭并被索以巨额赔款。

“热咖啡事件”在当时引起了广泛的讨论，相关影像在网上广泛流传，引起一些政界人士的注意，其中就包括希拉里·克林顿，后者公开表示暴力游戏在毒害美国青少年。在此期间，Take-Two和Rockstar态度也让人遗憾，开始都否认自己对此次事件的主要责任，不料官司旷日持久，直到4年后，Take-Two才终于下定决心以赔偿2000多万美元的形式息事宁人。

## 《网游防沉迷系统》出台

或许国外巨头和舆论的纷争影响不到我们这个特殊的市场，但巧合的是，也就在7月，关于“防沉迷系统”的消息开始不绝于耳。8月23日，新闻出版总署正式发布《网游防沉迷系统》，同时新浪、盛大、网易、金山、九城、光通和搜狐7家国内主要网游厂商共同签署了《保护未成年人健康，创建绿色网游环境防沉迷宣言书》。10月21日，各网游厂商开始在少量新服试行这套系统。

当时社会各界对上网沉迷和网游沉迷的种种争论仿佛还犹在耳边，转眼7年过去了。“防沉迷”出台的时候，国内时不时就冒出“网瘾少年故意伤人”的新闻，7年之后，这种把全部责任推给网游的新闻还是屡见不鲜。社会什么时候能正视它自己应当承担的责任?

## 主机大战再度展开

前一年的掌机大战开启了次世代的序幕，到了2005年E3，主机大战的硝烟开始弥漫在整个会场。任天堂的Wii（当时还是代号Revolution）扑朔迷离；索尼PS3（当时的手柄还是牛角造型）的《杀戮地带2》演示出尽风头，为我们勾勒出一个美好的次世代——虽然后来被证明是预先录制好的CG；还是微软最实在，抢在年底给我们带来了真正的次世代，由此开始了一个三国鼎立，各有千秋的时代。只是当时我们没想到这个时代居然这么长，长得让人有些不耐烦。相信现在听到“再战10年”时，已经没人会激动了。在社交游戏和移动游戏的压力下，但愿新一代主机能让传统游戏业重燃激情，为我们带来革命性的游戏体验。

## 国内硬件不甘寂寞

国外游戏界因为新的主机硬件而激动不已，国内游戏界也不寂寞。这一年，作为国内网游界的领军公司，盛大带来了它自己的硬件——盛大盒子（EZ Station），开始效仿国外家用机，以IPTV的方式展开中国式的客厅征服计划。

盛大为“盒子”准备了很久，在2004年就完成了一系列收购，年底，陈天桥第一次对外界描绘盛大的5年周密计划：“所有的收购都是为了下一步的计划，打开中国人客厅的计划。”盛大的理想是打造迪士尼式的互动娱乐王国，在外界看来，这个念头是无比坚定的——“卖了股票也要做IPTV。”可惜这个产品心比天高，命比纸薄。在随后的青岛国际消费电子博览会上，暂名为“盛大互动娱乐中心”的主机在展示过程中频频死机。等到6850的正式定价公布，外界对这个机器的看法已经不仅是“质疑”了。在遭到市场冷遇和广电总局的点名批评后，这个轰动一时的盒子彻底从人们的视线中消失。

虽然“盛大盒子”始乱终弃，但盛大的“硬件心”显然没有完全死去。现在犹抱琵琶半遮面的盛大手机如果能有一个合理的定价，凭借着盛大手里的文化资源，再度掀起一番风浪也不是不可能的。

## “魔兽”现象

2005年有两件和“魔兽”有关的大事。首先是6月9日，《魔兽世界》在中国正式运营。没人能预料到暴雪的第

一款网络游戏居然能释放如此巨大的能量，居然能形成一种社会现象，居然能成为新一代MMORPG的标杆，居然让几年所有的MMORPG都生活在“魔兽”的阴影之下。就当时国内的普遍电脑配置而言，《魔兽世界》的硬件需求无疑是很高的，很多人断定这款游戏的流行范围有限。不料等游戏正式运营，有无数的玩家可以忍着十几帧、最低特效的画面在网吧玩得如痴如醉，其魅力可见一斑。以至于主流媒体都为之震动，播放了一期又一期牛头不对马嘴的“特别节目”来讨论这种现象，成为当时一景。

另一件和“魔兽”有关的事件是关于电子竞技的。11月20日，在WCG 2005总决赛上，最后一个决赛项目《魔兽争霸Ⅲ》的冠军诞生：WE.IGE战队的李晓峰（Sky）夺得中国在这个项目上的首枚金牌。在第二年，他还成功卫冕了冠军，直到第三年才与三连冠失之交臂。不管怎样，两次WCG冠军，4次进入决赛，在WCG《魔兽争霸Ⅲ》项目上，没人能取得李晓峰这样的成绩。

李晓峰的成功不仅让他成为国内电子竞技标志性的人物，也将《魔兽争霸Ⅲ》的人气推向了顶点。在那个时候，国内的《魔兽争霸Ⅲ》竞技氛围是非常浓厚的。尽管这时DotA已经成为了WCG亚洲杯的一个比赛项目，但此时还未成气候。此时玩家对《魔兽争霸Ⅲ》的兴趣空前高涨，无论是比赛的收视率，还是玩家之间的切磋交流，都达到了这款个电竞项目的顶峰。

想想这段充满传奇和荣誉的日子吧，这是电子竞技最有生机的一刻。

## 图形革命

由于已经接近新主机更新换代的时刻，游戏画面终于迎来了又一次飞跃。《F.E.A.R.》《帝国时代Ⅲ》《雷神之锤4》《使命召唤2》《极品飞车——最高通缉》……强悍的画面让我们看得目瞪口呆。得益于Xbox 360的发售，跨品台作品大量出现，早在2002年就已发布的DirectX 9.0终于有足够广阔的用武之地了，当然也因为“贵族气息”的画面，这些游戏的配置需求也颇为“贵族”，被不同程度地冠以“硬件杀手”的称号。

但总的来说，当时玩家就算花“几倍于主机”的钱来升级配置，也是花得心甘情愿的。你花了钱，就能看到更细腻的贴图和更真实的光影，就能看到HDR，这很棒。在最近的这两年，你升级了配置，除了特定几款游戏，基本什么改观都看不到。对于唯一一个和科技水平息息相关的艺术形式而言，这种现状是悲哀的。

我们期待在不久的将来，可以有同样的飞跃。




（左上图）“热咖啡”事件是游戏史上一个难以抹去的污点

（左下图）NVIDIA这一年展示Geforce 7系列显示芯片时，启用了虚拟美女代言人Luna




（右上图）Sky在电子竞技界的地位就如同篮球界的姚明，将很多非电竞爱好者带到这个领域里

（右中图）2005年的PS3牛角手柄，后来被取消

（右下图）人们能忍受电脑死机，但没人能忍受电视也死机。当年在球面电视上，本刊记者看到第三方厂商为盛大盒子开发的各种休闲游戏。令人震惊的是，当退出盒子的系统，我们会看到它背后熟悉的蓝天草地的Windows XP桌面……








# 质量效应3 多人合作模式详解



■策划 本刊编辑部 ■执笔 digmouse

《质量效应3》在公布多人模式之后，就一直受到质疑，这样一个注重于故事的RPG作品的多人模式究竟是否有必要？还是BioWare受EA的商业策略压力所迫？但游戏正式发布后多人模式的良好反响使得此前的质疑大多烟消云散。本作的多人模式借着如今盛行的“合作杀怪”东风，配以简单易懂的机制和颇具深度的战斗系统，很快赢得了众多玩家的青睐。

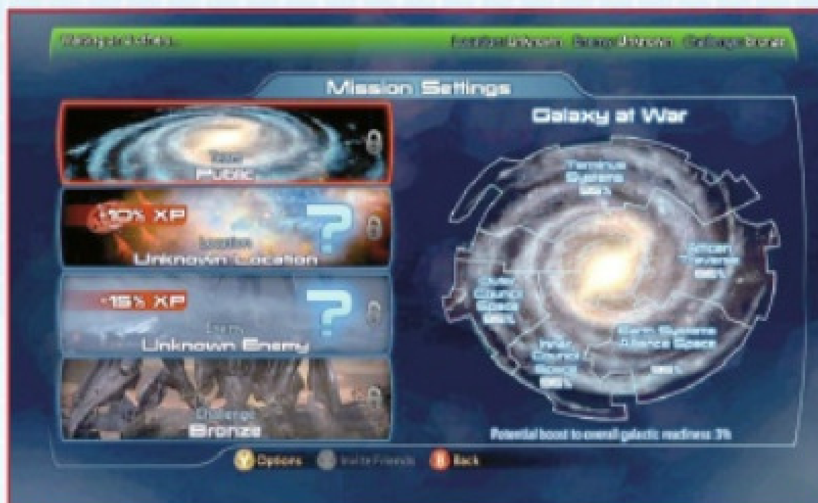
## 1 战斗

多人模式的游戏方式是如今很流行的多人合作固守歼敌，类似“使命召唤”系列的僵尸模式，4名玩家防御共计10波敌人的攻击，完成后坚守2分钟等待己方穿梭机前来撤离。难度从低到高分为青铜、白银和黄金3级。

多人模式采用了和单人剧情类似的队友救助系统，玩家在生命值耗尽后不会立刻死亡，而是陷入瘫痪状态，这时队友上前可将其复活，或者使用装备奖励包中开出的医疗胶物品自我复活。在青铜难度下被队友复活后为满血，在白银和黄金难度下复活则只有3格和1格生命值。在等待复活期间狂按空格键可以延长流血时间，在时间耗尽后玩家会死亡，无法再被复活，如果倒地附近有敌人的话，他们也会走过来将玩家处决，死亡的玩家在当前波次完成之后会复活继续接下来的战斗，所以死了也不要急躁，在旁观模式下期待队友能很给力吧。

这10波战斗中的第3、6和10波会随机产生特定战术目标，玩家小队需要在规定时间内完成这些目标并歼灭全部敌人后才算完成这一波，如果时限结束目标尚未完成则整个任务直接宣布失败。

**特定敌人击杀：**地图上会先后出现共计4名标记的敌人，玩家需要在1分30秒内将其击杀，随后下一个目标出现，4名全部击杀后歼灭全部敌人方可完成。



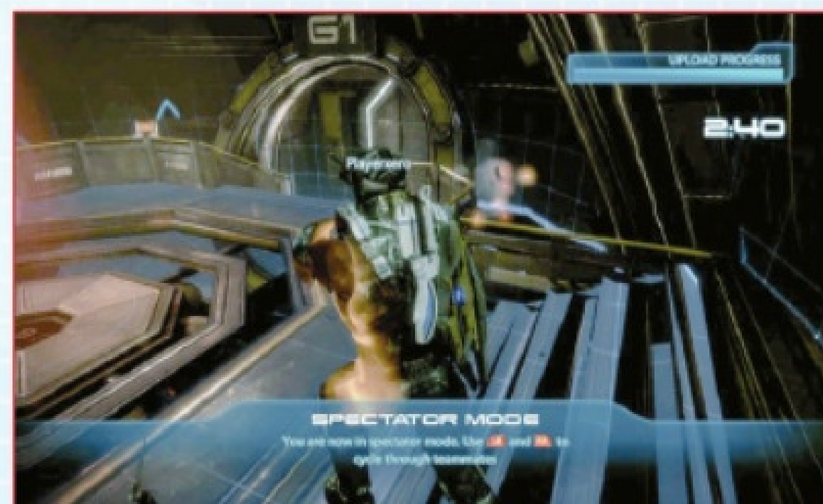
选择随机地图和随机敌人可以获得更多经验奖励

**数据上传：**地图上随机出现一台笔记本设备，玩家小队需要将其启动，并待在其附近的一定范围内等待数据被破解并上传，范围内玩家越多破解/上传速度越快，时限为5分钟，完成上传后也需要歼灭全部敌人。

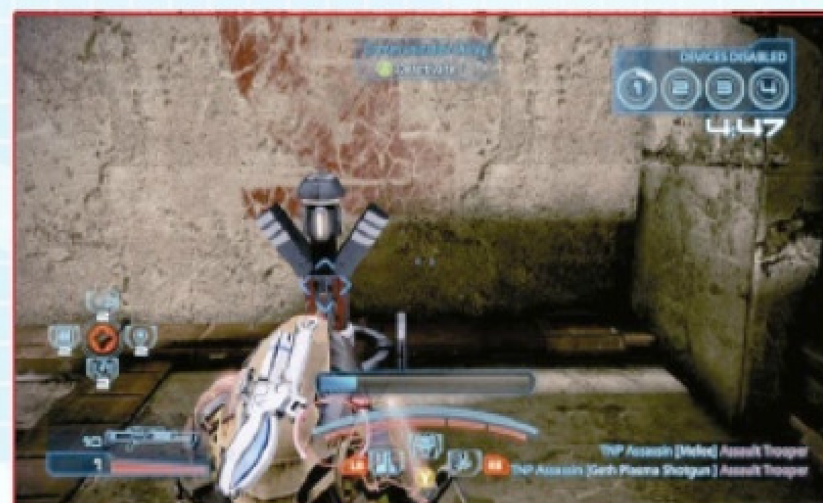
**设备开启/关闭：**地图上随机出现4个需要开启或关闭的设备，需要一名玩家将其使用后打开，完成前一个后下一个才会出现，限时同样是5分钟。

这3波任务目标完成后会获得固定的金钱奖励和依据时间计算的时间金钱奖励。

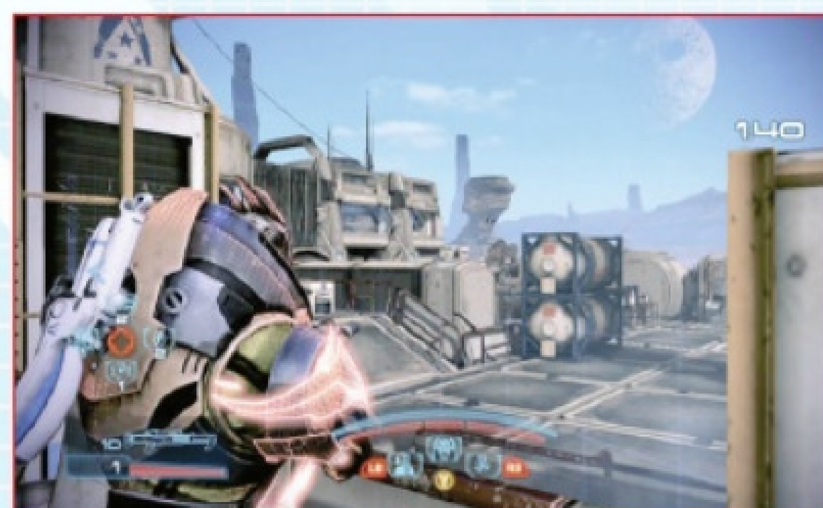
在完成7波歼敌和3波战术目标之后，系统将根据地图和难度奖励经验。随后玩家需要撤离到进入地图的飞行平台并坚守2分钟直到己方的穿梭机前来撤离。由于是第11波，玩家将需要面对潮水般的高级敌人的连续攻击，敌人无法被全部歼灭。玩家需一直坚持到穿梭机抵达，在倒计时结束时留在撤离点范围内的玩家数量决定了任务的最终判定，分为完全撤离（Full Extraction）、部分撤离（Partial Extraction）和一人幸存（Lone Survivor）3个评级，分别获得15000、5000和2500点额外经验。



死了不要紧，还有队友在



地图上共有4个这样的设备需要解锁



这最后的2分钟是最难熬过去的

## 2 地图

本作多人合作模式与单人剧情有直接的联系，在单人剧情的N7系列支线任务中，谢波德将前往6处重要战略资源点完成特定的目标，随后星系联盟将派出特种部队进行坚守和清扫工作，而这支特种部队就是玩家在多人模式中扮演的角色。

同时，玩家在多人模式的进度将直接对单人剧情产生影响，一是每场合作游戏在结束后都会提高“星系战火”（Galaxy at War）模式下的战区准备度（Readiness Rating），这个百分比会直接影响到玩家单人剧情中的有效战斗力（Effective War Assets），因此直接影响了单人剧情的结局；二是在玩家的某个角色达到20级满级之后，可以选择将这个角色提升到“星系战火”系统中，成为单人剧情的战斗部队之一，在战争资源（War Assets）中显示为“N7特别行动小队”（N7 Special Ops Team），每个提升的角色可以提供75点战斗力。由于目前提升战区准备度的方式除去多人模式之外仅有iOS平台的2个应用，因此对于要达成完美结局又不想修改存档的玩家来说，多人模式是必经之路。

**火力点：纯白（Firebase White）**

Demo版中的地图之一，对应支线任务“N7：悉伯鲁斯战机基地”（N7:

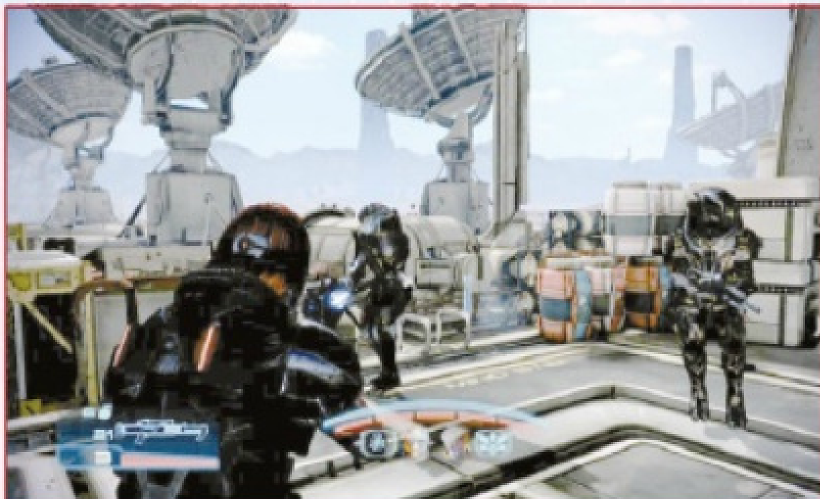

Firebase Glacier上只有这一个位置适合远程战斗


Firebase Giant其实更多的是长距离射击


Firebase Ghost的这个位置可以封锁两条必经之路


Firebase Reactor各种阴暗的小巷


Firebase White的撤离点距离补给很远


多人模式的地图就是单人游戏中的支线任务

Cerberus Fighter Base）

位于Noveria行星的雪山中，这张地图面积不大，有一条较长的走廊，下层则是密布的狭小空间，起降平台连接基地内部的道路是必经之地，而走廊入口处则有2条通往下层的通道：扶梯和斜坡，大部分的交火都在这个岔道口展开，后期的战斗中玩家需要分工封锁各个出口以防止遭遇多面夹击。

**火力点：幽灵（Firebase Ghost）**

Demo版中的另一张地图，对应支线任务“N7：瑟伯鲁斯策反”（N7: Cerberus Abduction）

位于人类来到的第一个地外行星系Arcturus Stream中的Benning行星，战斗区域设置在一个居住区中，走廊和空地有很多开阔区域，比较适合远程作战职业发挥，一旦进入室内，犄角旮旯和各种隐秘入口让敌人突然袭击的成功率大增，所以建议这张地图上2人一组一起行动。最终撤离点的弹药箱距离较远，最后一波的时候需要注意保留弹药和补给物品。

**火力点：反应堆（Firebase Reactor）**

对应支线任务“N7：燃料反应堆”（N7: Fuel Reactor）

场景阴暗，千万注意身后和侧翼，上下分为3层，后期很容易被多个方向和层面的敌人攻击，抱团是必需的。中间的反应炉是狙击手的天堂，但中上层复杂的建筑结构使远程职业处处受限，撤离点掩体很多并且有弹药补给点，压力并不大。

**火力点：冰川（Firebase Glacier）**

对应支线任务“N7：瑟伯鲁斯实验室”（N7: Cerberus Lab）

这是多人模式6张地图中最小的一张，除了撤离点外的一个坡道以外几乎没有长距离交战区域，战斗基本都发生在近距离，所以常用狙击枪或者半自动步枪的远程战斗职业最好备上一把轻量级冲锋枪以防万一。而AoE技能，例如奇点、冲击波和各种手雷往往能起到奇效，撤离点因为只有2条出兵通道，很容易封锁，外加有弹药补给所以并不危险。

**火力点：匕首（Firebase Dagger）**

对应支线任务：“N7：通讯基站”（N7: Communication Hub）

最大的一张多人模式地图，室内和室外由狭长的开阔通道构成，是远程职业和瞬发技能的天堂，不过极为开阔的场地意味着解锁和固守上传点的时候会遇到多面受敌的困难，这种情况下建议多人抱团行动，下楼在外面战斗时要多注意拐角和掩体，比较容易藏敌人。

**火力点：巨人（Firebase Giant）**

对应支线任务：“N7：瑟伯鲁斯袭击”（N7: Cerberus Attack）

这张地图是远程职业的绝对主场，上下2层完全由各种开阔地构成，狙击手在任何地方都可以找到完美的封锁1到2条通道的狙击点，但并不建议后撤到通往二楼的斜坡下角落里的弹药箱附近，在后期出现高级敌人时可能会出现导致整个队伍无处可退的状况。

## 3 职业

和单人剧情一样，多人模式下可选的职业也是6个，区别在于，玩家将可以体验到身为人类的谢波德之外的其他异星种族角色。每个职业在人类之外还有另外2个非人类种族角色可选，异星种族的角色拥有不同的技能和种族特长。

### 战士

**人类（男/女）：**肾上腺素冲击、震荡射击、破片手雷、联盟训练（被动）、体质强化（战士/被动）；

**克洛根：**屠戮（Carnage）、强化、烈焰手雷、克洛根狂战士（被动）、狂怒（被动）；

**突锐人：**神射手、震荡射击、地雷、突锐精兵（被动）、体质强化（战士/被动）；

**战地3（特殊，见下文）：**肾上腺素冲击、屠戮、破片手雷、联盟训练（被动）、体质强化（战士/被动）。

战士是枪械武器的大师，依靠猛烈的火力压制敌人，大多数情况下他们并不依靠技能吃饭，所以负重系统带来的技能冷却时间影响对他们来说比其他职业更小，突锐战士因其种族被动技能（武器伤害加成）和神射手技能的存在，在中远距离战斗上无人可比，“螳螂”（Mantis）狙击枪配合一把冲锋枪的狙击流或是更传统的突击步枪打法都有非常出色的拿人头能力，而克洛根战士强壮的体格带来的生存能力以及在近战格斗上的巨大优势使他们

成为喜欢冲在第一线的玩家的最爱。

**配点优先级及武器推荐：**

**人类：** 肾上腺素冲击－破片手雷－震荡射击－任一被动，配备突击步枪+重手枪；

**突锐人：** 神射手－种族被动－震荡射击－地雷，配备狙击步枪或突击步枪+重手枪；

**克洛根人：** 屠戮－种族被动－强化/烈焰手雷－任一被动，配备高等级霰弹枪或突击步枪。

## 异能者

**人类（男/女）：** 扭曲、奇点、震荡波、联盟训练（被动）、体质强化（异能者/被动）；

**阿莎丽：** 静止、扭曲、投掷、阿莎丽惩恶使（被动）、体质强化（异能者/被动）；

**德雷尔：** 撕裂、牵引、集束手雷、德雷尔刺客（被动）、体质强化（异能者/被动）。

异能者的杀伤力几乎全部来源于他们强大的异能系攻击技能，使用武器并不是他们的特长，因此在搭配装备时应该尽量保持较快的技能冷却时间，配备轻量级材料改造的冲锋枪是他们最好的搭档，通常不建议异能者使用其他较重的武器。另外所有种族的异能者都缺乏有效的消耗护盾的手段，所以高射速的冲锋枪配合干扰弹就显得更有必要。

**配点优先级及武器推荐：**

**人类：** 扭曲/奇点轮流－种族被动－震荡波，配备轻量材料改造的冲锋枪；

**阿莎丽：** 扭曲/静止对点－投掷－种族被动，武器同上；

**德雷尔：** 集束手雷－牵引或撕裂－种族被动，武器同上。

## 工程师

**人类（男/女）：** 燃烧、过载、战斗机器人、联盟训练（被动）、体质强化（工程师/被动）；

**夸瑞：** 燃烧、冰冻冲击、哨戒炮台、夸瑞防御者（被动）、体质强化（工程师/被动）；

**萨拉瑞：** 燃烧、能量汲取、诱饵、萨拉瑞特工（被动）、体质强化（工程师/被动）。

工程师因为各种小弟机器人的存在，可以非常安逸地躲在背后输出伤害，并且他们并不是非常依赖于技能CD，因此他们的武器搭配非常灵活，远程爆头的狙击流或是灵活的突击步枪、冲锋枪都有很高的实用性。

**配点优先级及武器推荐：**

**人类：** 战斗机器人－燃烧/过载－被动，武器重量保持技能冷却加成在100%以上即可；

**夸瑞：** 哨戒炮台－燃烧/冰冻冲击－被动，武器配置同上，如果有“寡妇”（Widow）或高等级“螳螂”（Mantis）等大威力狙击枪也可考虑；

**萨拉瑞：** 诱饵－燃烧/能量汲取－被动，武器配置同夸瑞。

## 哨兵

**人类（男/女）：** 投掷、扭曲、科技护甲、联盟训练（被动）、体质强化（哨兵/被动）；

**突锐：** 扭曲、过载、科技护甲、突锐精兵（被动）、体质强化（哨兵/被动）；

**克洛根：** 燃烧、漂浮手雷、科技护甲、克洛根狂战士（被动）、狂怒（被动）。

哨兵是一个万金油型的职业，他们拥有克制所有防护类型的技能，同时科技护甲又提供了任何职业都无法比拟的伤害减免，因此这个职业上2个外星种族要远远优于人类，突锐哨兵的远程火力和队伍辅助能力均属一流，而克洛根哨兵是当之无愧的头号坦克。

**配点优先级及武器推荐：**

**人类：** 扭曲/投掷－科技护甲－被动，保持正数的技能冷却的前提下，武器搭配任意；

**突锐：** 扭曲/过载－科技护甲－被动，推荐使用大威力狙击枪，高等级步枪也可胜任；

**克洛根：** 漂浮手雷－种族被动－燃烧－科技护甲，配备高等级霰弹枪打冲锋流。

## 潜入者

**人类（男/女）：** 粘性手雷、战术隐形、冰冻冲击、联盟训练（被动）、体质强化（潜入者/被动）；

**萨拉瑞：** 能量汲取、战术隐形、地雷、萨拉瑞特工（被动）、体质强化（潜入者/被动）；

**夸瑞：** 粘性手雷、战术隐形、破坏、夸瑞防御者（被动）、体质强化（潜入者/被动）。

他们承担的是狙击手的角色，战术隐形开启后的巨大伤害加成，特别是狙击步枪伤害加成使得狙击步枪成为他们的必备武器，因此也意味着为了保证技能的连续施放，突击步枪和霰弹枪等重量较大的武器与他们无缘了，同时潜入者的反护盾/机械技能使得他们在面对盖斯和瑟伯鲁斯部队时有着先天的优势。

**配点优先级及武器推荐：**

**人类：** 战术隐形－冰冻冲击－被动－



哨兵是全能战士的代表



德雷尔人强大的异能战斗力使他们也可胜任先锋



萨拉瑞工程师是欺骗和伪装的高手



狙击步枪对突锐战士来说也是不错的选择


开启护甲的突锐哨兵是天然的肉盾

粘性手雷，首选“寡妇”等高级狙击枪，“螳螂”则是第二选择；

**萨拉瑞：**战术隐形－能量汲取－被动，武器同样是狙击枪；

**夸瑞：**战术隐形－破坏－被动－粘性手雷，武器自然还是狙击枪。

## 先锋

**人类（男/女）：**异能冲锋、震荡波、冲击波、联盟训练（被动）、体质强化（先锋/被动）；

**德雷尔：**异能冲锋、牵引、集束手雷、德雷尔刺客（被动）、体质强化（先锋/被动）；

**阿莎丽：**异能冲锋、静止、漂浮手雷、阿莎丽惩恶使、体质强化（先锋/被动）。

先锋类似很多欧美RPG中的传统战士角色，使用冲锋快速接近目标发起近身格斗，这种打法意味着高风险和高回报，因此提高生存能力的被动天赋和控场技能是优先升级的对象，武器则以近距离战斗的霰弹枪和冲锋枪为主，保证较快的技能冷却速度。

**配点优先级及武器推荐：**

**人类：**异能冲锋－体质强化－震荡波/冲击波，配备霰弹枪或冲锋枪；

**德雷尔：**异能冲锋－体质强化－牵引/集束手雷，武器同上；

**阿莎丽：**异能冲锋－体质强化－漂浮手雷－静止，武器同上。

**此外，外星种族相比人类还拥有着独特的特长优势——**

**突锐：**初始护盾+250（人类标准值为500生命/750护盾），但不能进行翻滚快速移动。

**克洛根：**拥有强大的冲锋格斗技能，可对大部分无护盾/装甲的普通敌人一击必杀，但不能进行翻滚快速移动。

**德雷尔：**初始护盾仅有250，但移动速度更高，翻滚移动的速度和硬直最低。

**夸瑞人和萨拉瑞：**侧向快速移动为跳步，速度更快；

**阿莎丽：**强力近战攻击（按住F/手柄B/手柄○键）为近身冲击波，翻滚动作为瞬移。

所有异星种族的对应职业相比人类都要更加强大或灵活，而使用它们则需要通过星币购买的装备包随机解锁（详见下文）。

# 4 敌人

玩家战斗中面对的敌人和单人剧情中基本一致，在匹配游戏时可选择面对盖斯（Geth）、收割者（Reaper）或瑟伯鲁斯（Cerberus）中的一种，或随机选择。

## 盖斯军团（Geth）

**盖斯士兵（Geth Trooper）**

最基本的普通士兵，没有防御，攻击力中等，单一行动几乎没有威胁，狙击手直接爆头击杀或技能组合击杀即可。

**盖斯火箭兵（Geth Rocket Trooper）**

带有护盾，使用威力强大的火箭筒并擅用掩体，除了开启科技护甲的哨兵之外的所有职业被直接命中后都会护盾全空，尽管早期就会出现（青铜难度第二波开始，白银和黄金难度第一波就有），但威胁极大，是远程和有反护盾技能（过载、能量汲取）职业的优先击杀对象。

**盖斯猎手（Geth Hunter）**

带有护盾，会隐形的潜入刺客，通常会利用隐形接近玩家用霰弹枪发起毁灭性的打击，也是极为危险的敌人，并且由于本作中隐形的敌人并不能直接看到并使用技能，玩家很难在长距离上先发制人打破护盾解除它的隐形，建议狙击和使用半自动武器的职业通过隐形的轮廓在中远距离将其爆头击杀，或在它现形攻击的瞬间对其使用过载再将其击毙。

**盖斯火焰兵（Geth Pyro）**

带有护盾身披装甲的自走火焰喷射器，被其近身后护盾和生命值很快就会被烧光，但它移动速度较慢并且不会使用掩体，在远距离将其护盾破坏后点杀即可。

**盖斯头领（Geth Prime）**

盖斯系敌人的终极Boss，体型高大，使用一门重型脉冲火炮，被直接命中护盾会立刻消失，还会召唤战斗机器人和浮游炮台，但弱点和火焰兵相似：移动速度非常慢并不会使用掩体，过载其护盾后半自动步枪和狙击枪的爆头会对它造成巨大的伤害，如果拥有奖励中开出的眼镜蛇火箭发射器则可以在青铜难度下将其一击必杀，在高级难度下将其护盾破坏到一半以下后也可以将其炸毁。

## 收割者变异体（Reapers）

**魂尸（Husk）**

在“质量效应”前2作中均有出现的人类被僵尸化后的怪物，血量少，没有防护，但往往成群结队出现，近身后会抓住玩家，使其快速掉血，连按F键可以挣脱并将它踩扁，冲击波、奇点和手雷等AoE技能是对付它们的不二武器。

**食人怪（Cannibal）**

巴塔瑞人和人类组合出的变异体怪物，会使用武器，但也没有防护，大威力狙击枪可爆头秒杀，属于基础怪物，单个没有什么威胁。

**劫掠者（Marauder）**

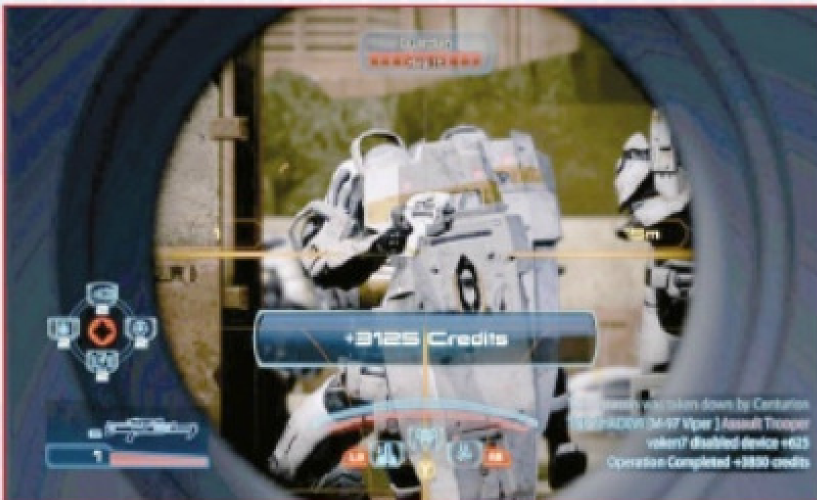
突锐人的变异体，带有护盾，会拆解其他变异体的尸体为附近的怪物附加装甲，威胁并不大，击破护盾后极为脆弱。

**残暴虫（Ravager）**

拉克奈（Rachni）虫后被改造的产物，装备两门威力很大的脉冲火炮，不要被它盯上，腹囊被击破后会涌出小虫子，伤害不高但会使得玩家的护盾无暇恢复，尽量躲开，用对抗装甲效果较好的半自动步枪、手枪、狙击枪、屠戮和扭曲在远距离将其击杀。它被杀死后会在地上留下一滩绿水，踩上去会快速掉血，不要靠近。

**蛮兽（Brute）**

体型巨大的猛兽，装甲极厚，攻击



卫兵盾牌上的小窗口是他们的死穴


被近身也不要紧，劈死他再说

方式为冲锋猛击，被抓住护盾则立刻被击破，但它的冲锋动画非常明显，不是没有空间的话很好躲开，反正并不难对付。

**女妖（Banshee）**

这个家伙非常危险！会使用异能冲锋不断接近目标，被其近身则会被秒杀，无法复活，还会施放带有跟踪能力的异能飞弹，带有很厚的屏障和护甲，千万不要逞强上去近身格斗，哪怕你是个克洛根人，在高难度下她的充能尖啸会使你眩晕并击破护盾。先击破她的屏障，解除她的充能状态让她无法冲锋，然后有什么重武器都招呼上去吧。

## 瑟伯鲁斯组织（Cerberus）

**突击士兵（Assault Trooper）**

和盖斯士兵类似的基础士兵，没有防护，攻击力一般，近身时他们会拔剑劈砍。

**百夫长（Centurion）**

穿着重型装甲，带有护盾的高级突击士兵，会投掷烟雾弹阻隔视线，玩家也可以利用烟幕作为掩护为自己争取时间，在击破它的护盾后就没有什么威胁了。

**战斗工程师（Combat Engineer）**

他们的威胁主要来自安放的哨戒机枪，带有护盾且DPS超高，狙击手可以射击他们背上的背包将他们直接杀死或致残，没有机枪塔的情况下，工程师的手枪和脆皮毫无威胁可言。

**灾星（Nemesis）**

狙击手角色，都是娇小的女性，带有护盾并且行动迅速，狙击枪在攻击目标前会有一道激光指示，被盯上要立刻寻找掩体，近身后她们的战斗力就太弱了。

**巨人机甲（Atlas）**

和《质量效应2》中的巨神机甲（YMIR Mech）类似的大型机器人，只是有人驾驶，会使用火箭发射器和投掷烟雾弹，但巨大的体型意味着它的行动力极差，灵活的侧翼攻击和远程反装甲武器/技能组合可以很轻松地将其击毁，是最好对付的大型敌人。

**幽鬼（Phantom）**

最为危险的瑟伯鲁斯敌人，手持利剑、带有屏障的隐形刺客，在白银和以上难度被她近身后会直接被击倒，青铜难度则是接近空血，务必在她们现形接近之前将过载、扭曲和震荡射击统统招呼上去，否则很容易造成减员。

# 5 装备和奖励

这里并没有像“使命召唤”系列那么繁杂的等级解锁和装备奖励系统，玩家只需要利用完成游戏获得的金钱（Credits）来购买3个不同等级的奖励包和偶尔出现的特殊奖励包来从中随机获得武器、装备和更多的职业角色。

**新手包：** 玩家在首次进入游戏时可免费获得的一个奖励包，可以开出一些基本的武器、装备和角色。

**新兵包：** 5000金钱购买，可开出5个随机的物品或角色，有一定几率出现一个精良（Uncommon，银色边框）级的物品或角色。

**老兵包：** 20000金钱（也可用80点微软/BioWare购物点数，约为1美元）购买，可开出5个随机的物品或角色，必定出现至少一个精良（Uncommon，银色边框）级和更好的物品或角色。

**幽魂特工包：** 60000金钱（也可用160点微软/BioWare购物点数，约为2美元）购买，必定出现至少一个稀有（Rare，金色边框）级的物品或角色。

其他特殊奖励包还包括：PC/Xbox 360版《战地3》玩家特有的《战地3》特殊战士职业奖励包、每周社区活动的奖励包（如击杀100万只蛮兽）和定期出现的特殊包裹（例如高级老兵包和提供翻倍补给品的大号补给包）等等。

从奖励包中解锁的武器涵盖单人模式中出现的所有武器，这里不再赘述，从包裹中开出的补给和技能装备则分为以下几种——

**弹药技能：** 涵盖所有5种弹药技能，均有3个等级，打开包裹时则是随机获得某个等级的技能，在装备（Equipment）界面中装备后在下一个任务中生效，任务结束后消失。

**武器加成：** 提高5种武器的伤害，同样是3个随机获得的等级和一次任务有效。

**护甲技能加成：** 分别提供护盾、技能伤害、技能冷却时间和移动速度加成，同样是3个随机获得的等级和一次任务有效。

**补给物品：** 威力极大，可直接击毁重型目标的眼镜蛇火箭发射器（Cobra Missile Launcher），每次任务可携带2发；热能弹匣包（Thermal Clip Pack），使用后补满弹药，每次任务可携带2包；行动生存包（Ops Survival Pack），使用后立刻恢复全部生命值和护盾，每次任务可携带2个；医疗胶（Medi-Gel Pack），被击倒后使用可自我复活，每次任务可携带2个。

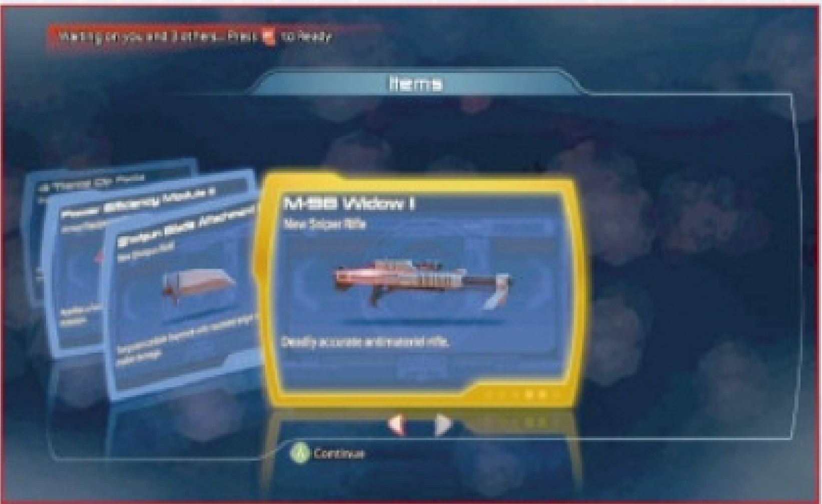
此外，玩家还可能开出使上述的补给技能的容量+1的升级部件和为一个角色洗点的重置技能（Reset Power）道具。P



M-76幽魂没有前作中那么强势了



对于依赖技能的职业，技能效率模块的帮助非常大



运气不错，开出一把神器



附加装备界面，右边则是4种一次性补给品

不久前一条新闻中说，美国和以色列的两所大学组成了一个研究小组，他们把一只蜗牛变成了电池，蜗牛身上插上了2个电极，利用它体内的葡萄糖为原料进行化学反应，产生电流为生物燃料电池充电，该小组希望这种方式产生的电能有一天能为小型设备供电。这不禁让人想起《黑客帝国》中描述的世界，在那里人类成了活电池，我们被机器人圈养起来插上管子……小说终归是虚幻的，人类也并一定适合成为生物电池，不过如果有一天人类能把任何动物都变成电池，现实离小说的描述也不远了。说到电池这东西，它的确是现代数码产品中必不可少的一部分，下面有多款奇思妙想的产品都离不开它，而且不用伤害任何动物！

# 一颗DIY的心
## ——自己组装相机吧！



↑海鸥4B型相机早期型号

单反相机流行前，还有一种被称为“双反机”的相机，家里老人喜欢摄影的话，这个话题他能和你聊很久。老人家或许说起年轻时如何省吃俭用买了一部海鸥相机，向你展示一张张已经泛黄的相片，讲述起记忆中犹如昨天的故事……相机收藏界也很青睐双反机，几年前花上几百元就能买到一部，并且保存得比较完好。按现在的眼光看，这个怪盒子用起来真是麻烦，双反镜头中一个用来取景，另一个用来成像，而且镜头一般不能替换，数码时代一切的便利性都与它无关，你必须完全手动调节，简单的摆拍也要折腾一阵，拍摄运动物体对一般人来说更是几乎不可能完成的任务。



↑两个镜头，下面的那个用来取景



←由相机上方查看画面，这是多么经典的取景器啊！

↓内部结构并不复杂，这也是双反机的一个特点



双反机问世至今已过去了近一个世纪，它作为摄影工具的使命已完成，除了收藏价值外，双反机几乎从人们的视线中消失了。想亲自感受一下双反机的魅力吗？买下Recesky的这款产品吧，它售价约30美元，既是一部相机也是一个拼装玩具，你需要自己动手把所有零件组装在一起，过程中还能了解到它的工作原理。根据说明，组装这款相机需要大约1个小时，推荐使用ISO 400的35mm胶卷，镜头对焦距离从50cm至无限远，光圈恒定F6，快门速度为1/125秒。



↑这些都是双反机拍出的照片，它们没有现代数码相机照片那种明晰的风格，却在朦胧间有一种奇妙的感觉

乐高也有一款可以组装的相机，你能用它与其他乐高进行拼接，组成机器人、独眼巨人……平心而论是件不错的玩具。单独作为数码相机看，它的参数就很可怜了，最高像素只有300万，还不支持自动对焦（焦点设为无限远处）；区区128MB闪存共能装下约80张照片，且不支持SD卡扩展；相机背面有一块小小的1.5英寸彩色显示屏，分辨率低到厂商都不好意思标出来。导出照片时呢？你不得不插上一根USB数据线，同时也对相机进行充电。虽说配置比较寒碜，但对小朋友来说，这个乐高相机说不定会是他们成为摄影师的开端呢！



→注意还有一个闪光灯按钮，真的会闪光

↓相机包装上注明适合7岁以上儿童玩，其实只要会按快门3岁也行





↑完全由乐高砖块构成，售价约45美元，各个部件都粘上了，不让拆开

### 乐高真的很懂你

乐高玩具有个特点，你能用它们“山寨”出各种经典的玩意，比如下面的这款“变形精钢GAME BOY”，它只是一个玩家的作品，不过笔者认为它很有希望变成官方玩具。从表面上看，它是任天堂的经典掌机GAME BOY，还有2节电池和一张《俄罗斯方块》卡带，然后仔细一看你会发现，不管是GAME BOY还是电池都是由乐高组成的。经过翻来覆去地拆解、组合，它还能变成一个机器人。这款乐高玩家拥有者说，他花了大概1个月的时间才完成了这个作品，贴纸上的图案也是他用彩色打印机自己搞定的。

用乐高你能拼出任何东西，再复杂也不怕





真的有电池仓，游戏卡能变成机器鸟

# 不同寻常的家
## ——更多科技感？你来决定！

中国人常说安居才能乐业，人人都至少需要一间自己的公寓。已成为房奴的也好，等待房价崩盘的也好，我们迟早都要有一个“家”，你还需要对它精心布置，让住所更符合你的审美观，如此才能更享受生活的乐趣。热爱科技生活的我们不会于满足老旧的风格，购买家中的小电器、小摆设时会更倾向于那些新产品，笔者很喜欢下面的几件新货，你呢？



↑承诺终身质保，你相信吗？

### 1.MP3门铃



↑白色的门铃，现代风格造型，售价约40美元

多数门铃都只会发出“叮咚！叮咚……”的响声，听久令人厌烦，想不想把门铃声改成“来了来了，别按了！”“爸爸，快来开门啊！”或者任何你想要的铃声？Swann的一款门铃就有这个本事，你可以向其中插入一张SD卡，里面放入音频文件，按下门铃后它就会自动读取播放了。门铃采用分离式设计，按钮和喇叭间通过无线互访，最远距离可达50米，门铃支持MP3、MID等格式，你可以插入32GB大的SD卡，里面存着1万首歌，让你的门铃声永远不一样……

### 2.LCD窥视孔



↑可以录像的型号PHV1330

←全部零件在此，安装非常容易





↑正面有一个电源按钮，它用来开启摄像头

←没有畸变效果更出色，售价89美元，不便宜哟！

一般人家大门上都装有窥视孔（也叫“猫眼”），以便必要时看清门外的访客是谁。传统窥视孔有它的局限性，比如由于畸变大人会变型，或者光线不好时看不清楚，另外虽然窥视孔是单向的，人只能从门里看见门外，但门外的人依然能从孔洞的明暗变化上分辨出是否有人走近。Brinno的“电子猫眼”不会有以上任何问题，它相当于用一个摄像头替换了猫眼，可以从门内看到门外的图像。摄像头为130万像素，画面显示在2.5英寸的TFT屏幕上，设备由两节AA电池供电，尺寸为146mm×90mm×30mm，重160g。

↑130万像素摄像头

### 3.折叠避难装置

这是一个来自于“Sung Young Um”的创意设计，它是个可以在关键时刻救你一命的——门。没错，人人家中都有门，它可以是卧室门或者卫生间门，当地震来临时如果你恰巧在门边，可以抬起门上的按钮，把它的上半部分折叠下来形成坚固的三角形，人可以躲在它的下面，避免被硬物砸伤。避震防震与我们的生活息息相关，很多因地震遇难的人都是由于没有及时躲避，希望这个设计可以早日成为现实吧！





↑目前只是概念产品，没法得知成品强度如何

←使用方法如图，不用学就会用

### 4.超级遥控器

“占领遥控器”每天都在发生，你的女朋友或许长时间占用电视看连续剧，你不能玩Xbox 360又没有挑战她的勇气，这时用一款“超级遥控器”解决难题吧！例如名为“Ninja Remote”的一款产品，它售价约30美元，既是一个多功能电视遥控器又是一个红外线屏蔽器，它能夺取遥控器的控制权，你只要点一下按钮电视就像坏掉了一样。它的原理类似于万能遥控器，内置芯片支持各种最新电视，强大的红外线二极管可提供远超一般产品的遥控距离，同时它还能控制数码相机。此外它拥有以下主要特点：

- 最远从120米外遥控
- 炸弹模式、屏蔽模式
- 可控制周围的电视及数码相机



→嫌玩游戏太吵闹？关上它！

其中炸弹模式会导致电视随机更换频道和音量，持续时间为5～15分钟，屏蔽模式会阻止其他遥控器控制电视。产品说明中推荐了几种玩法，比方说在学校里可以让老师无法播放教学录像，或者放在朋友家开启炸弹模式几天后再取回来……




←正面背面照，黄色的快门键可以遥控数码相机，你能从很远距离玩自拍了

#### 顺便做点好吃的

自己做饭的人越来越多了，一是自己做干净卫生，二是的确会有小小的成就感。各种自制零食里法师炸薯条制作起来最容易，可切起来比较费时间，一个好办法是买下如同“The Instant French Fry Slicer”的小工具，把削过皮的土豆塞进去一压，形状工整的薯条就出来了。



↑自制炸薯条必备

# 世界从此不同
## ——眼镜越来越流行


索尼HMZ-T1的设计一流

可能就连索尼也没有想到，他们的HMZ-T1上市后引发了一股热潮，许多玩家争先恐后购买，订单排得满满的。这种头戴式显示器的概念并不算新鲜，不过当分辨率逐渐提高以后，“眼镜”中的画面变得更漂亮了，新鲜感远超普通大屏幕液晶电视，令用过的人赞不绝口。见到有蛋糕可分，Google也紧随其后，据说他们的眼镜也会在2012年年末上市，具有更前卫的设计，其中包括动作感应功能——用户晃一晃头就可以在不同的画面间切换。谷歌还将为它配上安卓系统，能使用3G或4G网络。眼镜还配有GPS地图、动力传感器以及照相机。用户盯着一栋建筑、一座地标时，它们的信息会即刻出现在镜片上……

### 1.颠倒护目镜




德国生产，树脂镜片的可视面积是35mm×20mm

当大公司准备进军一块市场后，同行业的小公司可能就会面临巨大的挑战，同类的“眼镜”如果不能在技术参数上胜出，就要靠独特的创意了。我们先看看名为“颠倒护目镜”（Reversing Goggles）的一款产品，它有着头戴式显示器的模样，实际上并没有显示器的功能，正面突出的镜片用来把我们看到的世界颠倒过来。


↑另一款同类产品，样子很像半个飞碟

为什么这么做？其中还有段小故事：几百年前人们就开始研究人眼是如何工作的，由于结构相当于一个凸透镜，那么外界物体在视网膜上所成的像一定是实像，实像都是倒立的。为什么我们看到的世界却是正立的呢？19世纪90年代，美国一位名叫乔治·斯特顿（George Stratton）的科学家做了一个实验，他通过三棱镜观看颠倒的世界，坚持了4天后他的大脑开始妥协，世界又变成了正立的。这说明本来视网膜上倒立的实相，是经过大脑的处理才变成我们看到的正立画面的。“颠倒护目镜”也许是为了怀旧，让我们感受一下世界本该有的样子，也许是趁着“眼镜”逐渐流行推销自己，但从它超过500元的价格上看，这样的一副眼镜的要价一点也不低。

### 2.多功能运动眼镜


↑MOD和MOD Live的外观一致，只是后者的功能更多一些

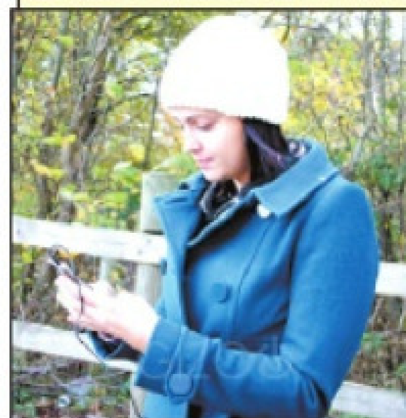
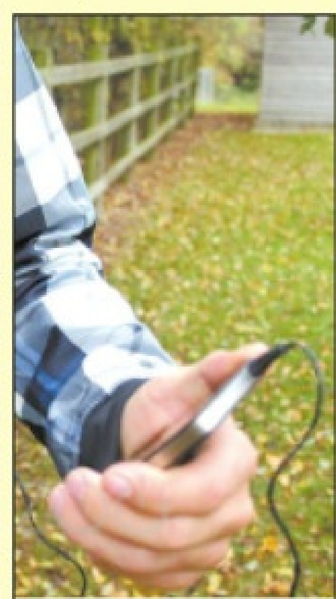
Reacon Instruments在2011年时推出了“MOD”“MOD Live”两款头戴式显示设备，专门为极限运动爱好者准备。在2012年世界移动大会及国际消费电子展上，这家公司还展示了专门为飞行员使用的产品，得到了更多关注。这家公司的眼镜中集成了GPS等元件，可即时显示速度、高度、水平度、空中跳跃距离、温度、时间等数据，还能播放MP3、发短信、接打电话。此外，眼镜中集成了一个小摄像头，能录制视频、拍照片。



↑另一款同类产品，样子很像半个飞碟

#### 戴在头上听歌更惬意

除了眼镜之外，更有人想到了用帽子赚钱。英国一家网上商店上架了一款名为“iMusic”的帽子，其中内置了扬声器，售价在100元左右。帽子使用了经济实惠的2.4G技术，通过发射器连接随身听等设备。需要说明的是，帽子的名字和苹果产品很沾边，实际上却没什么关系，不过你可以把iPod插到发射器上，用帽子来听歌解闷。




帽子价格不贵，做工似乎也还不错

### 3.酷酷的视频眼镜

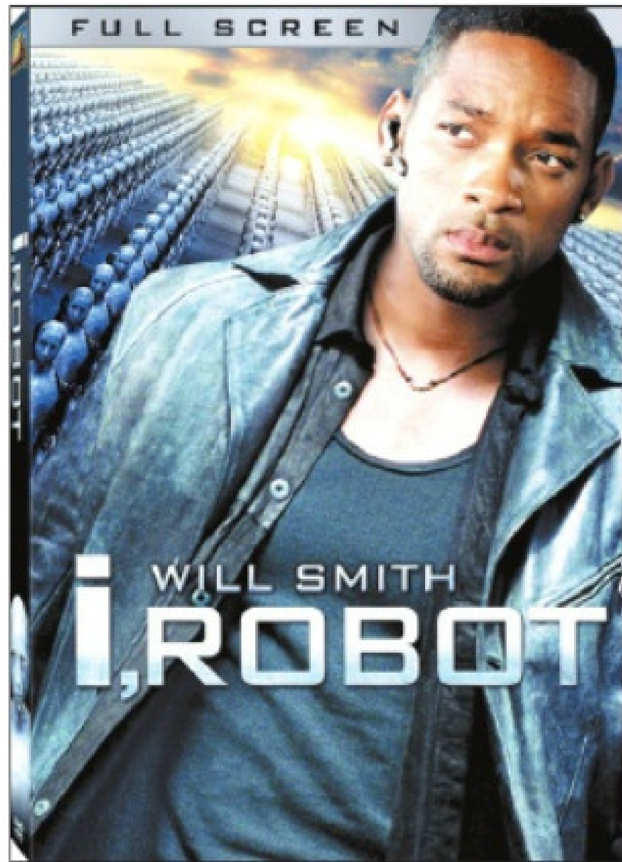

Wrap 1200VR售价高达600美元

在索尼HMZ-T1出现之前，多数头戴式显示器的分辨率都不高，即便像Vuzix出品、名为Wrap 310XL这样仍然在售的产品也只有428×240的分辨率。为什么它还没被淘汰掉呢？一个重要的原因是它很漂亮，看起来就像是个太阳镜，并且有多种镜片颜色可选。这款眼镜支持流行的3D技术，你可以在iPod Touch、iPhone或iPad里存入电影，再通过它播放，旅行途中会多个娱乐的选择。Vuzix也有技术参数更主流的产品，比如最新的Wrap 1200VR达到了主流的1280×720分辨率，同样可用于观看3D电影，还支持与iOS设备及PS3、Xbox 360等游戏机搭配使用。


↑Wrap 310XL的镜片可更换多种颜色

# 机器人是个好东西
## ——从清洁到战斗，它们无所不能

圆圆的、扁扁的，逛商场时你会遇到它们，它们在地上跑来跑去打扫灰尘……清洁机器人是很多电器柜台招揽生意的法宝，人们常会被它们的样子吸引，在销售人员的鼓动下掏钱购买。这些机器人看起来很普通，实际上可是高科技的产物，内部有着精密的设计。比如iRobot这家公司，他们有20余年的历史，专门设计生产机器人，在他们的家用产品线中有四大系列，包括专门用于吸尘的Roomba、具有清洗功能的Scooba、能打扫游泳池的Verro，以及用于清理水沟、水槽的Looj。



↑iRobot是家美国公司，有部电影和它的名字也很像，由一点也不反对同性恋的威尔·史密斯主演




↑放心，Roomba不会从楼梯上摔下

←有了这种机器人，你就再也不用自己弯腰用打扫房间了

Roomba应该是最早进入国内的产品，Roomba 780是目前的最新型号，它重约3.5kg，直径约35cm，采用了主流的触控操作方式，你可以像玩手机一样轻松设定工作时间。Roomba 780与前代产品相比增加了虚拟灯塔，支持跨区域打扫，还附带额外的滚刷胶刷，售价约600美元。Roomba 700系列中还包括低端760、770等型号，它们都具有“AeroVac”2代集尘盒，使用了HEPA滤网、“Dirt Detect Series 2”第二代垃圾感应技术，以及最新的电池管理技术。


↑Neato是另一家生产机器人的公司，据说他们的XV-21要比Scooba 390更聪明


↑轻轻一提就能打开

Scooba系列产品也很有趣，最新的Scooba 390与之前的产品相比主要延长了30%的电池使用时间，可以打扫约450平方英尺（约合42平方米）的面积。使用Scooba时要装入清洁剂，并选择好工作模式，开始后机器人就会用底部的毛刷开始擦地，并适时使用清洁剂。Scooba也有吸尘器的功能，可以吸走一般的碎屑，但吸尘效果远不如Roomba。

Verro属于全自动智能机器人，可在一个半小时内完成泳池的清理。考虑到有需要清理泳池的人毕竟不多，Verro还可以自动洗厕所的功能可能会更让人感兴趣些。Looj则对西方家庭来说更为实用，因为他们院子的水沟里经常会堆满落叶，滋生细菌和令人反胃的虫子，用Looj你就不用亲自动手打理肮脏的水沟了。



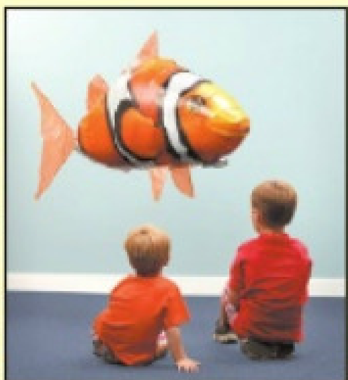
↑Looj可以迅速吹跑落叶

iRobot还生产了很多知名的军用机器人，当然它们不像高达那么威猛，只做一些简单枯燥又危险的工作。最有代表性的一款名为iRobot 110，只听名字小偷就心惊肉跳了。不过它不能抓小偷，主要的功能是用来侦查探测，它的正面有一颗摄像头，可以无线传输图像，无障碍情况下最远距离可达500米。这款机器人在一些特殊情况下非常有用，例如当警察无法进入室内时，就可以把这款机器人顺着窗户扔进去，通过遥控器上的屏幕观察室内情况，再进一步采取行动，而且iRobot 110并不怕摔，就算翻倒了也能快速翻过来。

### 会飞的鲨鱼

机器人是好东西，可惜它们价格太高，有些还买不到。相比之下不那么智能的遥控玩具若是制作得足够用心，看起来要比机器人更拉风。下面的这款遥控飞行玩具好玩得出奇，它会模拟鱼在水中游泳的姿态，让“大白鲨”和“小丑鱼”飞了起来。玩具的本体是一只气球，上面安装有可遥控操作的小风扇，用于调整飞行的方向。你可以用大白鲨吓吓邻桌的同事，或者买只小丑鱼陪孩子玩，40美元的价格买个会飞的遥控玩具一点也不贵。




你可以控制鱼鳍的摆动，4节AAA电池至少能玩几十分钟


←正在水下的Verro，你很难说出它到底像什么



↓这种高度对iRobot 110来说是小意思

## 写在前面

本期介绍的国外精品桌游，共有4款之多，虽不都是今年的新作，但确实都特点鲜明，相信必有你合意的一款。

《海龟棋》（Tortuga）的特色在于它的配件和收装，筒状的外包装盒颇具特色，布制的棋盘和棋子收纳袋子提高了整个游戏的档次，16枚海龟棋子也是很萌很有爱。更为难得的是，刨除掉这些外在的东西，游戏的耐玩度也很高，喜欢二人竞技的玩家，无论从哪个角度，都应该收一套入手。

《祈祷与工作》（Ora et Labora）是《农场主》设计师Uwe Rosenberg的又一款产品，连美术和设计风格都比较相像，当然玩起来要比《农场主》简单，游戏有其独特的一些设定，喜欢经营、建设类游戏的玩家，建议去尝试。

《时间轴——发明》（Timeline: Inventions）这款游戏的包装盒就让人爱不释手，游戏甚为简单，甚至谈不上有什么游戏机制在里面，但我却觉得它非常适合6~10岁的小朋友们玩，学英文、长知识，寓教于乐，很不错。

《勃艮第古堡》（The Castles of Burgundy）是本期介绍的另一款经营、建设类游戏，这个游戏单纯按经营、建设类游戏来玩，没有任何问题，但如果你能了解与“勃艮第”相关的历史、地理知识，说不定玩起来会更加投入。

本期的“桌游机制”文章，与之前的稍有不同，将介绍两种相对而言使用不多，但特点非常鲜明的桌游机制——半合作（semi-cooperation）、记忆力应用（Memory）。其中“半合作”机制的应用显得更少些，或许正因为此，使用这种机制的游戏反而更是给玩家留下深刻印象。一般来说，玩家更倾向于在游戏中进行对抗，以获得胜利的成就感，但我却觉得，“合作”或“半合作”游戏，对于年龄段稍低的玩家的健康成长，似乎更具独到的作用。

本期的“战锤系列桌面战棋游戏”文章，讲的是“战锤40000”中神灵族和星际战士中的知名战团——太空战狼的对战，再次强调一下，这个只是纸上谈兵，有兴趣的读者还该亲自演练一下。

国产桌游大作《仙剑奇侠传——逍遥游》的系列报道，本期是第二期，了解了软星关于“仙剑卡牌”的开发计划，我们再了解一下百游对“仙剑卡牌”的营销计划，对于“仙剑”的粉丝们来讲，这才只是开始，接下来的连载中，将披露更多有关“仙剑卡牌”的相关内容。

本期的“魔兽卡牌”部分，刊登了《阵营领袖们的前世今生——联盟篇（下）》，联盟方的领袖到此就告一段落了，从下一期开始，部落的首领也将陆续登场。

## 赛事展望

# 《战锤：入侵》成长式卡牌国冠赛

2012年5月19日，由香港战棋会主办的《战锤：入侵》成长式卡牌国冠赛北京赛区比赛将在北京帝企鹅桌游吧举行，这次比赛同时也是美国FFG公司区域锦标赛中国赛区的比赛，也就是说，获奖选手将得到香港战棋会和美国FFG公司提供的双重奖品，包括奖杯、证书、奖金、免费的扩展包等等，这次比赛将采取瑞士轮的赛制，欢迎全国的战锤卡牌玩家都来参加这次具有国际意义的比赛。比赛地点和报名表及其他相关比赛信息，都可发邮件到帝企鹅桌游的邮箱epg2009@live.cn询问索取。

在北京赛区的比赛后，广州、成都等地也会陆续举办地区比赛，并最终举办国家冠军赛，详情可以登录香港战棋会官网进行查询。

### 《战锤：入侵》成长式卡牌简介

《战锤：入侵》是美国著名桌游公司FFG设计的构筑式卡牌游戏，与《万智牌》和《魔兽卡牌》不同，游戏会每月出一包新的卡牌（包内为固定卡牌），让玩家不断获得新的牌，从而调整自己的卡组。有人曾总结，TCG（集换式卡牌）能否玩得好，你的钱包爆不爆很重要，LCG（成长式卡牌）能否玩得好，要看你的脑袋爆没爆，这说法有一定道理，至少说明成长式卡牌开销要相对低一些。

### FFG公司简介

全名Fantasy Flight Games，是全世界知名的桌游出版商，以出版奇幻类大型桌游知名，“战锤卡牌”由美国Gameworkshop公司授权给FFG进行卡牌，所有卡牌图片和名字都来自中古战锤世界，原汁原味。







1.《战锤：入侵》全家福　2.《战锤：入侵》LOGO

# 海龟棋

●游戏名称：Tortuga ●中文名称：海龟棋 ●游戏人数：2人 ●设计者：Vincent Everaert
●出版公司：Gigamic、nestorgames ●出版时间：2007年



游戏筒状的外包装

Tortuga，托尔图加岛，是海地的一个岛屿，知名度很高的“海盗之岛”，不少和“海盗”相关的游戏乃至影视作品的名字中，都能找到“Tortuga”的字样。在桌游领域，2003年有一款海盗题材的游戏也是叫“Tortuga”。不过，我们今天要介绍的这款叫Tortuga的游戏，和海盗基本没有关系，取的是“Tortuga”的原意，就是“海龟岛”的意思。

Tortuga是一款两人对战游戏，玩法给人的感觉像是“两人跳棋”，不过规则要有趣得多，可考虑的东西也很多，非常考验智力。游戏的配件和收装非常有特色，大家可以看一下图，外包装是一个厚圆纸筒，比装羽毛球或网球的要小些，里面有一块布制的棋盘，还有一个帆布细长口袋和游戏的说明书，帆布口袋里面是16枚海龟形状的棋子（16枚棋子没有区别，每方8枚）。

游戏开始时，如图所示摆好棋子，前文讲到双方的棋子是没有区别的，只是以前行方向来区分彼此。随机选定由哪方开始走棋，行棋的规则大致如下：1.棋子只能向前走（正前或者斜前都可以，永远不能后退，正后和斜后都不可以）；2.在不能调的情况下，棋子一次只能行进一格；3.棋子向前（斜前）移动时，可以跳过己方的、敌方的或中立的棋子；4.回合开始时，如果你的某个棋子有机会跳过（一个或者多个）敌对棋子，则你必须在本回合就执行此行动（不能执行其它棋子的移动操作）；5.如果你的乌龟可以跳过己方的或者中立的棋子，你可以选择跳还是不跳；6.在一次移动中，你的棋子可以进行连跳，可以跳过己方和中立的棋子，或者跳过敌对和中立的棋子，并且必须连跳到不能再跳为止；7.被对方棋子跳过的棋子，应立刻被掀翻，成为不能被移动的中立棋子，跳过己方棋子时，己方的被跳过棋子不被掀翻；8.中立棋子被跳过时，立刻会被翻回，由执行跳跃的玩家来决定它的方向（根据行进方向决定属于敌方还是友方）。







（上图）收纳海龟棋子的小布袋
（下图）棋盘和棋子的摆放示意图

首先将自己的任一棋子移动到棋盘上离自己最远一格（离对方最近，棋盘上有标注）的玩家获胜。如果一个玩家在他的回合无法移动任何一个棋子，也算他失败。

规则看起来挺多挺复杂，其实其核心就是规划自己棋子的移动，影响对方棋子的移动（因为游戏强制“跳跃”优先，所以可以“逼”对方的棋子跳动）。这个游戏如果碰到同好且双方水平差不多时，竞争会非常激烈，战术多变引人入胜。

## 小编点评

这是款双人竞技游戏，是典型的“下棋”的感觉，非常考脑子，欢乐度也许不足，但此类游戏并不缺乏支持者。

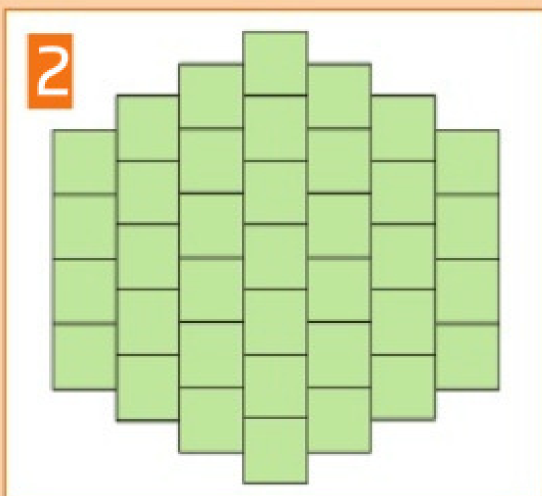
这游戏的另一个亮点是它的配件和收装，简状的外包装盒颇具特色，布制的棋盘和棋子收纳袋子提高了整个游戏的档次，16枚海龟棋子也是很萌很有爱。不夸张地说，这包装至少能提升游戏销量50%以上。

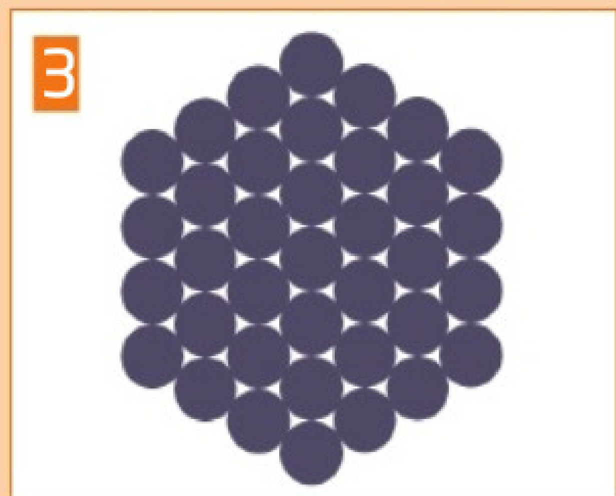
但我们也可以反过来想这件事情。当初小编我特迷《拉密》（Rummikub）的时候，经常拿着它的塑料片牌子把玩。有次好友拜访，看了游戏说明书后就说——“这游戏用两副扑克牌就可以玩”。仔细想想确实不错，4色牌片每色两组，每组13张牌，外加两张百搭牌，一共106张，两副扑克牌（108张）正好够用，而且花色和数字的契合度（以JQK代替11、12、13）都非常良好，百搭牌也可用Joker代替。朋友还说“这样玩《拉密》就方便许多”“扑克牌也算多了个新玩法”，这些话会让购买了《拉密》正品的玩家有些郁闷，而且桌游是很讲究“配件”这个环节的，不过他的话也还是言之成理的。

回过头来看Tortuga这款游戏，棋盘简单，玩家很容易自制（不过就是用大圈和小方块之类的拼在一起），棋子也简单，象棋子军棋子甚至可乐瓶盖子都可以替代。

所以我想，华丽的配件固然赏心悦目，排除掉“配件”的因素，仅凭游戏“机制”的游戏就可以吸引玩家的游戏，会不会更上等一些呢？




1.《拉密》的牌片码放图，总共106枚牌片，与两套扑克牌的108张牌数量非常契合
2.自制《海龟棋》棋盘之一，实质上是多个正方形拼成，制作起来很容易
3.自制《海龟棋》棋盘之二，这是多排相切圆，做起来也不难

# 祈祷与工作

●游戏名称：Ora et Labora ●中文名称：祈祷与工作 ●游戏人数：1~4人 ●设计者：Uwe Rosenberg
●出版公司：999 Games、Z-Man Games ●出版时间：2011年



《祈祷与工作》封面

这款游戏是继《农场主》之后，又一款以中世纪农业经济为背景的游戏。在这个游戏中，玩家扮演一个修道院的院长，派遣手下的牧师去采集资源、建造新的建筑物、制作商品等等，并最终靠建筑物和产品的分数来看谁能获得胜利。

游戏开始时，每个玩家先拿一张中心地区图板，中心地区只有几个基础建筑（修道院办公室、粘土丘和农场）和资源区（2片森林、2片荒野），6种基础资源各一个（粘土、木头、煤块、金币、小麦、家畜），3个牧师，一种颜色的8张殖民卡和游戏帮助卡。在桌子中间，要放置为这个游戏独创的资源齿轮（既用来记录回合，也用来表示资源数量），其他资源片和扩展区域片也分类放好备用。并将起始建筑物展示在桌上，供玩家挑选。这时游戏就可以开始了。

游戏在机制上相对简单，从先手开始行动，每人一次行动，然后先手可以额外行动一次，之后顺时针传递先手，进行下一回合。玩家在执行行动时，有几种选择：1.将一个牧师放到一个自己的建筑物上，执行建筑物的能力，玩家在一开始有3个基础建筑物，并还可以购买新的建筑物，而各种建筑物也是游戏中的主要内容，游戏在进行到标有A、B、C、D四个字母（在资源齿轮上）的回合时，会翻开相应的新建筑物供玩家购买，在这一点上有点类似农场主的回合行动牌；玩家如果不想使用自己的人和建筑物，也可以使用别人的建筑物，但需要支付给这个玩家1个金币（当有人建造了葡萄酒厂建筑物后，费用变为2个金币），该玩家选择一个牧师放到你想使用的建筑物上，效果由你获得。由于玩家在游戏中只有3个牧师，所以使用别人的牧师和建筑物成为了一种非常好的交互方式，而且由于牧师必须全部用过后才能收回手中，这一行动也会促进对手的牧师回收，可以说是一把双刃剑；2.采集一个资源，玩家可以从自己的图板上扔掉一张资源牌，从而获得相应的资源，并让该地区变成空地，这样可以放置建筑物，采集资源不会占用牧师，资源的采集数量根据当前资源齿轮指示的数量为准；3.建造一个建筑物，建筑物牌会面朝上摆在桌子中间，玩家只要有足够的资源就可以建造，并放到自己的图板上，而且需要对应相应的地形，而建筑物也分成白色和黄色建筑物：白色为一般建筑物，可以按地形随便建造在那里；黄色建筑物属于修道院建筑物，需要和现有的黄色建筑物至少一边相连。在建造建筑物中，如果你的牧师中的副院长（造型和其他两个不同）还没有使用，则可以立刻放到刚刚购买的建筑物上，并使用该效果。

除了以上的可选行动外，玩家每回合还可以执行其他额外行动，比如换零钱、扩张地区（每回合一次，可以购买额外的图版，用来放置新买的建筑物）等等。游戏会如此持续，直到结束会计算几种分数：建筑物本身的分数，玩家剩余商品所值的分数以及殖民地建筑物的额外分数，3种加在一起，最多的玩家获胜。

与之前的“丰收三部曲”相比，这款游戏不需要为食物奔波，更多的是去考虑如何得分，游戏中的资源种类非常丰富，每种资源片都是双面的，可以通过翻面表示升级或加工，而建筑物也很多，并且有一定的递进关系，让玩家可以考虑自己的发展路线，但由于建筑物是公开购买的，所以也会产生相互的制约和限制。

游戏的一大亮点就是资源齿轮的设计，方便了玩家对资源增加和减少的操作，不像《农场主》那样麻烦。总体来说，游戏没有《农场主》或《勒阿弗尔》的内容多，虽然资源增长和建筑物是固定的，但由于玩家间行动穿插频繁，可选行动少，所以可规划的内容也随之减少，而游戏中各种建筑物的分数是游戏中的主要分值，也导致游戏性降低，失去了《农场主》那样的代入感。但我们也可以发现，能够驾驭如此多内容，并组成完整的系统和平衡的数值是“乌玫瑰山大师”的特长，喜欢经济建设发展的玩家，还是可以从这款游戏中找到非常多的乐趣的。P





（上图）《祈祷与工作 》配件
（下图）同一系列的乌老师（Uwe Rosenberg）作品

# 时间轴——发明

●游戏名称：Timeline: Inventions ●中文名称：时间轴——发明 ●游戏人数：2~8人 ●设计者：Frédéric Henry
●出版公司：Asmodee、Hazgaard Editions ●出版时间：2010年


《时间轴》包装盒

这是一款饱含历史知识的小卡牌游戏，在今年初掀起了一场抢购热潮，游戏虽然是2010年出版的，但最先是法语版，直到去年底才有英文版面世，因此才引进国内。

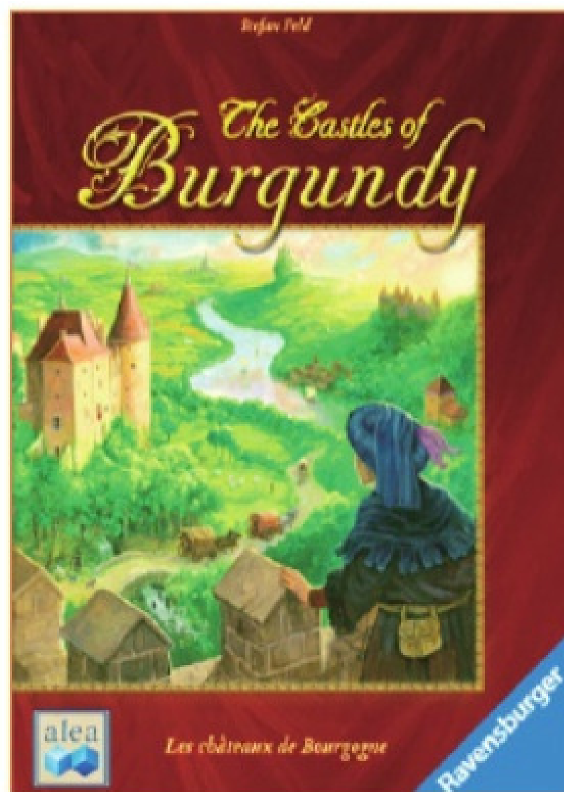
游戏的外包装是一个小铁盒，里面只有109张小卡牌和一本规则书，简单的如同一幅扑克牌，卡牌分成正面和背面，正面包含卡牌的名字和插图，背面额外多一个年份，年份代表了这个东西发现或发明的年份。比如萨克斯（1846年）、眼镜（1315年）等等。游戏玩法非常简单，根据人数，每人发4~6张牌，玩家必须正面朝上平摊在自己面前的桌上，不能看背面（带年份的一面），然后先随便翻开一张牌，让我们可以看到它的年份，然后由最年轻的玩家开始，玩家要从自己面前选一张牌，并放到现有牌的左边或右边，代表你觉得这个东西是在现有牌之前或之后发明（发现）的，然后翻到背面，如果确实正确，这张牌将留在桌上，如果是错误的，则弃掉这张牌，玩家要重新拿一张，之后出牌的玩家，则需要在更多牌的区间中选择自己牌的位置，也就是说游戏越往后越难，因为时间邻近的发明会让你很纠结。

在某一轮中（所有玩家都选择一张牌为一轮，无论正确与否），如果有一个玩家将自己的所有卡牌都放到中间的时间轴上了，则这个玩家获胜，如果有多个玩家都没有卡牌了，则加赛一轮，直到有一个玩家获胜。这款游戏基本不存在所谓的机制，而是一个包含历史知识的教育型卡牌游戏，玩家在体验这款游戏时会觉得受益匪浅，既能记英文单词，又能了解很多知识和常识。同时，也非常适合小朋友用来学习这些知识。很多玩家在玩后都有强烈的购买欲望。游戏在出版了“发明”后，在去年出版了“发现”和“事件”系列，根据盒上描述，游戏还会有“艺术与音乐”“遗迹”共5个，然后可以组成一个完整的时间轴进行游戏，十分令人期待啊。


《时间轴》卡牌

# 勃艮第古堡

●游戏名称：The Castles of Burgundy ●中文名称：勃艮第古堡 ●游戏人数：2~4人 ●设计者：Stefan Feld
●出版公司：Ravensburger、alea ●出版时间：2011年



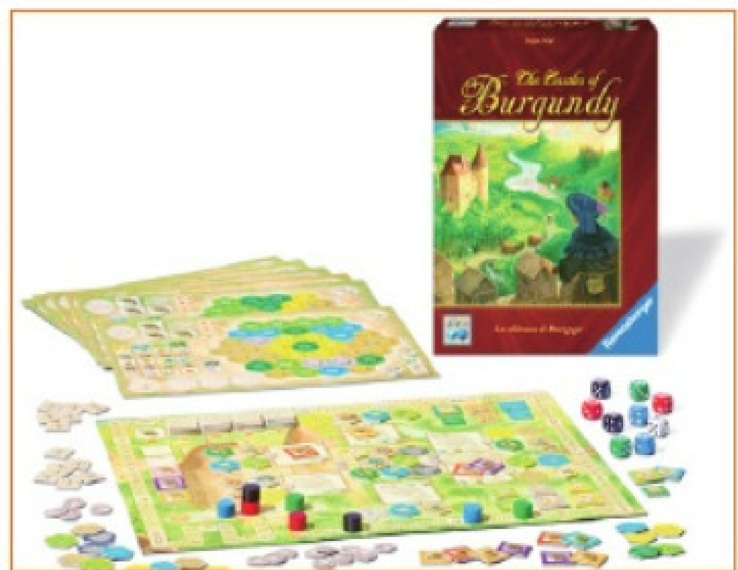
《勃艮第古堡》封面

背景设定在15世纪法国西部罗亚尔河河谷区域，玩家是一名诸侯，希望通过贸易和扩张使自己声名远播，并得到世人的尊敬。游戏就是在这样一个背景下进行的。

这款游戏也是十分独特。游戏有一张小版图作为中央图板，用来摆放各种建筑物、科技、得分片，并且四周有记分轨道，玩家每人会有一张自己的地区图板，其中一半是行动指南，一半是自己的领地，可以放各种建筑物。领地由各种颜色的六边形区域组成，并且上面有不同的骰子数（1~6），这些区域是用来放置对应颜色的建筑物。

游戏总共会进行5大轮，每个大轮中有5小轮，每个小轮中，玩家首先要掷两个骰子，决定自己这轮的行动，然后从先手玩家开始，玩家可以按自己骰子的数值执行两次行动，而可选的行动有很多：1.从中央图板获得一个对应骰子数的建筑物放到自己的备用区；2.从自己的备用区拿一个建筑物，按照骰子的数值放到相应的领地中。这两种行动玩家可以自由选择组合，当玩家将一个建筑物放到自己的领地中时，还会触发这个建筑物的功能，比如可以额外拿一个建筑物、拿货、卖货、挣钱等等。

游戏在固定数量的轮次后结束，玩家可以从建筑物、工人、钱、货物、科技等几个方面获得分数，分最多的获胜。从游戏的机制来看，通过骰子决定可选行动是十分有创意的，虽然骰子会带来较大的不确定因素，但合理的数值分配和足够多元的选择，以及通过工人可以改变骰子数值的设定，最大限度的降低了不理想数值对玩家的负面影响。从题材上看，内容与背景结合得不是特别好，得分的概念没有很好地通过行动或建设来过渡，只是通过固定比例进行了一下换算。从可玩性上看，游戏中包含足够多种类的建筑物和科技，因此会有很多可以发展的路线供玩家选择，有一定的可重复性。


《勃艮第古堡》配件

# 桌游机制纵横谈/7

■北京 君子不器

## 机制七、半合作（semi-cooperation）

“半合作游戏”属于合作游戏中的一种，但加入了或多或少的对抗成分，让游戏既包含合作，又会出现对抗的机会。可以说，是一种可以迎合各种玩家玩法的游戏类型，但实现起来也并不容易。

从目前的半合作游戏来看，对抗一般通过事件触发，在游戏进行到一定阶段后，会有一部分玩家或明或暗地成为叛徒（相对于原有的合作者而言），从而将游戏变回对抗游戏，将游戏中的人分成两拨，使游戏变成团队机制（Partnerships）的游戏。但并非所有的团队游戏都是半合作游戏，因为这种从合作转变成对抗的变化，才是半合作游戏的精髓和亮点。

由于在设计上包含了两种机制间的转换，所以对数值的平衡和节奏的控制有了更高的要求，使得半合作机制的游戏并不多，但却都很受欢迎，这其中有经典的游戏《小黑屋》和较新的《太空堡垒——卡拉狄加》。

《小黑屋》，英文名称：Betrayal at House on the Hill，意为山中小屋的背叛，玩家们作为一队冒险者来到这个小屋，并开始在小屋中探索，不断打开新的房间触发事件、揭示预兆，或者获得物品，这些情况会促进游戏的进程，也会改变玩家自身的4项数值（速度、力量、知识和意志），随着游戏预兆的增多，就会触发剧本，按照剧本的指示，将有一名玩家变成叛徒，成为小屋的代言人，开始对抗其他玩家，而这时他们要分别阅读逃生者攻略和叛徒攻略，从而达成自己的目标。游戏设计了50个完全不同的剧本供玩家体验，情节各异，有的是直接对抗，以杀死对方为目标，有的则是寻找物品、解开咒语等等。可以看出在游戏的第一阶段，所有玩家都没有目标，他们只是盲目地在小屋中探索，遭遇事件、提高属性等等，谁也无法确定谁会成为叛徒，只能尽量地让自己变得强大，从而在转变后可以有更强的生命力。游戏中触发剧本依靠的是预兆，当玩家探索新的房间时，房间上会有标记，如果是预兆标记，就会翻开一张预兆牌，执行后，这名玩家要掷6颗骰子（6面骰子，2面空白，2面是1，另2面是2），如果骰子总和小于当前已翻开的预兆牌数量，就会触发剧本，并根据预兆牌的名字和对应房间查找剧本编号，以确定叛徒和剧本。由此可见，随着预兆牌的不断增加，触发的几率也逐渐提高，使游戏会在相对稳定的时机出现转变，从而变成一个新的游戏，重新激发玩家的参与感。

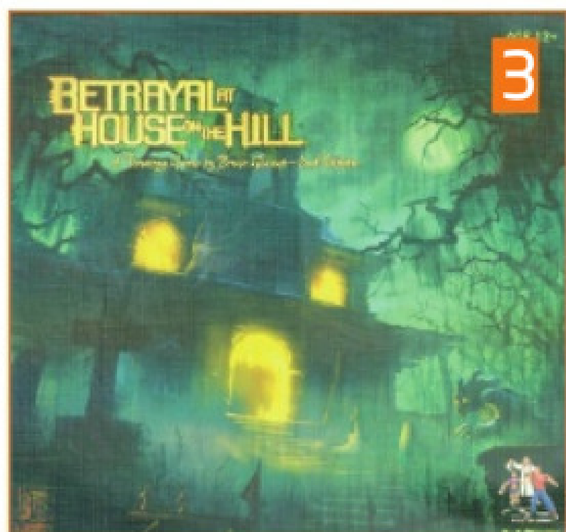
可以看出，设计这样一款内容与机制十分融洽的游戏是不易的，而游戏中的人物数值、房间种类的比例、剧本的设计等等内容，也都需要反复的测试和调整才能平衡。这款几近完美的游戏也成为了半合作游戏的开山之作。

2008年，另一款可以称为半合作游戏的《太空堡垒——卡拉狄加》出版了，游戏以同名美剧为背景，讲述了人类与塞隆人（机器人）战争失败后，唯一幸存的战舰“卡拉狄加”逃亡并寻找人类家园的故事。在这个背景下，所有玩家都是卡拉狄加战舰上的一员，有的扮演军事领袖，负责防卫，有的扮演政治领袖，有的扮演总统，有的扮演飞行员，各司其职，既要不断对抗追击的塞隆人飞船，还要尽快飞向传说中的人类家园。但是，在这些人员中，还有塞隆人潜伏在其中，游戏在一开始时会先抽一次身份牌，当飞行到一半时，会再抽一次身份牌，也就是说，玩家在第一次抽身份时如果都是人类，则处于合作状态，但在第二次抽身份时，则肯定会出现叛徒，从而使合作模式瓦解。

虽然游戏有半合作的机制，但在玩法上没有《小黑屋》有趣，游戏中多数时候是在投票和扔骰子战斗，缺乏深度和情节发展，虽然有很多技能牌和事件牌，但重复的行动过多，导致长时间的游戏会变得枯燥。所以游戏在上市时流行了一阵，但之后就关注度很低了。

类似的半合作游戏还有一些，比如合作游戏《瘟疫危机》出版了《一触即发》的扩展，增加了病毒传播者的新角色，另一款策略游戏《玫瑰战争》也在合作的大前提下，隐藏着最终背叛的可能。虽然半合作游戏的数量还没有达到足以成为一种独立机制的程度，而本身也圈定在了合作游戏里面，但就像《时间轨迹》机制脱离《行动点分配》机制一样，当有一款游戏或一些游戏，将半合作游戏发扬光大，并得到更多玩家喜爱时，它就可以独立门户了。











1.《小黑屋》配件
2.《卡拉狄加》配件
3.《小黑屋》封面
4.《卡拉狄加》封面

# 机制八、记忆力应用（Memory）

记忆力应用是非常常见和简单的一种机制，这种机制需要玩家记住游戏中一些物品或卡牌的位置、数量、组合、顺序等等，是一种典型具有教育意义的机制。这种机制即可成为主要机制，主导游戏的过程，也可以成为一个辅助机制，提高游戏的策略成分和乐趣。包含或使用记忆力应用机制的游戏是非常多的，首先，我们将按照主要机制和辅助机制这两种应用举几个典型的游戏例子，然后对何时使用记忆力机制进行分析。

## 作为主要机制

这种游戏以比拼玩家记忆力为主要目的，同时也需要一些运气，纯记忆力游戏可以并通过记忆的容量和复杂度来区分适应的年龄，成人游戏记忆量大，而且会出现多层记忆，而为儿童设计的记忆力游戏则内容较少，图案也相对简洁。

**记忆力游戏的鼻祖——《Memory》**

1959年，近现代第一款使用记忆力作为主要机制的游戏《Memory》出版了，游戏只有72张正方形的牌，所有牌背面相同，正面是成对的各种图形，有风景、人物、标志等等各种图案，也就是说游戏中一共有36种不同图案的牌，游戏开始前将所有牌洗混，面朝下铺在桌子上，玩家在游戏中轮流回合，每次到自己时，必须翻开其中的两张牌，如果这两张牌是一样的图案，则玩家可以拿走这两张牌，并继续翻两张，如果翻出的两张图案不同，则这个玩家的回合结束，到下一个玩家。游戏直到所有牌都被拿走为止。谁的牌多谁赢。由于机制简单，可利用性高，这款游戏在过去50多年间推出了各个领域的版本，比如动物、人物、风景、标志等等，有的被用于推广旅游景点，有的被用于开发婴幼儿智力，被赋予了各种主题和内容。

**全方位大容量记忆力游戏——《黎明将至》**

这款游戏是非常标准的记忆力游戏，游戏有一张大图板，背景是一块墓地，有60个坑，玩家每人在游戏开始时会得到很多吸血鬼，而天快亮了，玩家要将这些吸血鬼都放到坑里盖上，从而躲避阳光，但吸血鬼分成几种颜色，而必须与坑盖颜色相同时才能放进去，玩家每回合就是要翻开这些坑盖，如果颜色和你的吸血鬼匹配，则可以放进去，如果不匹配也可以放蒜害别人，但如果你翻开后发现里面已经有吸血鬼，则会受到诅咒，如果有蒜，则会中了别人的陷阱，获得更多的吸血鬼。最先能把吸血鬼都放完的人回获胜。这款游戏除了有60个空位的颜色这个记忆点外，还有更深层的蒜位置记忆和已有吸血鬼位置记忆，而如果玩家非常不幸地翻出了有自己蒜的坑，则每人都给你一个吸血鬼，这也是游戏中最大的惩罚。

在众多德国儿童游戏中，有相当一部分游戏是各种记忆力游戏，比如《奶酪城堡》《拔毛运动会》等，这些游戏都制作精美、造型可爱，并且记忆内容不多，而一些成人游戏如《淘气女巫大乱斗》《东方列车谋杀案》《妈妈咪呀》等等，在主要考验记忆力的同时，也都有很好的玩法和其他机制去表现游戏本身。

## 作为辅助机制

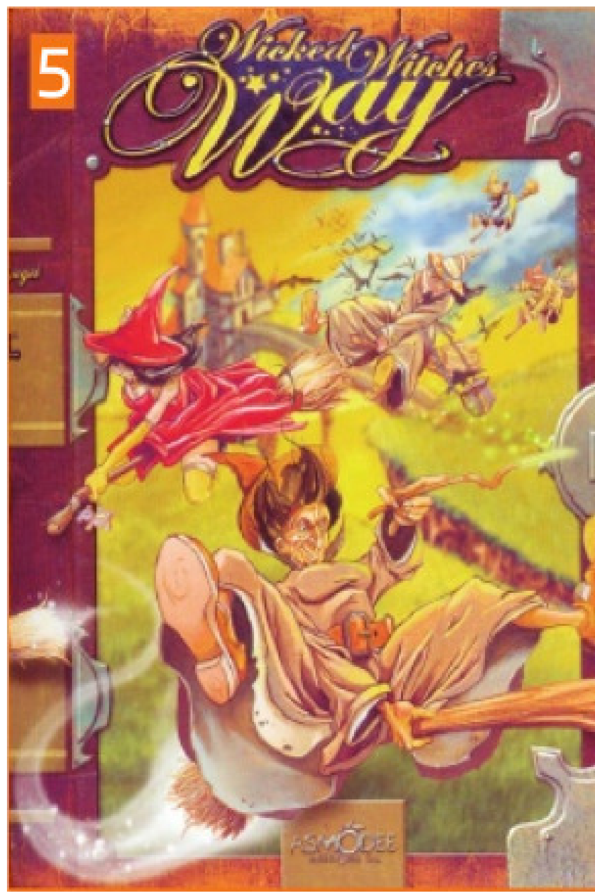
在一些策略游戏中，有一些游戏道具是需要对其他玩家隐藏的，比如卡牌、金钱、分数、资源等等。隐藏的目的是不让别人知道，而记忆力的强弱，就成为影响你了解掌握对手情况的一个重要因素。

在经典游戏《卡坦岛》中，玩家手中的资源牌是保密的，当有玩家使用垄断发展卡时，就要回忆哪些资源玩家收到过并且数量多。而在挪“强盗”时，如果玩家想抢劫什么特定资源，也要在之前记住哪些玩家拿到过，因为抢劫时是随机抽的。如果资源卡在游戏中不是保密的，则首先玩家间的交易将变得直白，也丧失了交易技巧的应用，其次就是垄断卡成为不用考虑的强大发展卡，最后抢劫变成了明抢，变成了想要什么要什么。可见，资源牌隐藏的设定是十分必要的，如果玩家没有进行适当的记忆，则获胜要难得多。

在其他游戏中，比如《沉默羔羊》中的记牌、《木乃伊》中的记位置、《海盗》中的记数值，都是组成游戏的重要一部分，不重视的玩家就很难获得游戏的胜利。

## 使用记忆力机制的时机

如果玩家只是想制作一款记忆力游戏，则不用考虑时机这一点，但当玩家设计其他机制的策略游戏中出现金钱、资源甚至分数时，是否隐藏这些信息，是会对游戏有着很大影响的。从大众角度看，几乎所有的扑克牌玩法都需要记牌，不记牌则无法了解场上的局势，而尝试记住其他玩家获得过的任何东西，也是对玩家下一步行动进行判断的有效依据。由此可见，记忆力机制的应用，是需要设计者仔细权衡的，因为隐藏或不隐藏都只在设计者的一念之间，但却会影响游戏的整体体验。通过主体设计后的测试和试玩来尝试增加记忆力因素与否，是一个较为合适的做法。










5.《淘气女巫大乱斗》
6.《黎明将至》
7.《奶酪城堡》

# 战锤系列桌面战棋游戏/5

■北京 白衔

本期我们将为大家介绍一场“战锤40000”对战，参战双方分别使用神灵族和星际战士中的知名战团——太空战狼，每支军队的分值都是1750分。对战使用的任务是“占地”，双方要尽力夺取战场上的重要目标，同时还要保护已夺取的目标不被敌人抢走。在游戏结束时，控制任务目标多的一方获胜。

和“中古战锤”对战类似，游戏将持续5轮，每位玩家在每轮中获得一个回合，游戏回合交替进行。在每回合中，玩家要指挥自己的单位进行移动、射击和突击。

## 一、军表

在“战锤40000”中，模型被分为指挥、常规、精英、速攻、重型支援5种类型。每张军表都必须符合游戏对单位类型的限制。

### 神灵族

**伊瑞奥亲王：**特殊人物

**先知：**骑乘喷射摩托，灵能（厄运、幸运、引导），守护符石，歌咏之矛

**战巫×5：**骑乘喷射摩托，灵能（破坏者×3、鼓舞、强化），歌咏之矛×5

**火龙×6：**搭乘波蛇

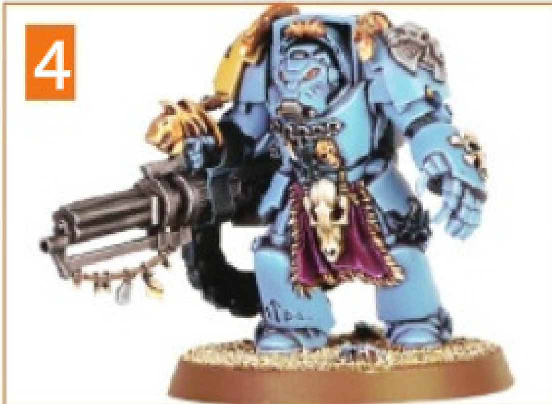
**女妖×10：**升级武技长（行刑剑、杂技、战吼），搭乘波蛇



1.神灵族波蛇运兵车
2.神灵族复仇者
3.太空战狼侦察兵
4.太空战狼狼卫终结者
5.太空战狼犀牛装甲车
6.神灵族火龙
7.神灵族女妖















**复仇者×6：**升级武技长（双星镖抛射枪、剑刃风暴），搭乘猎鹰

**复仇者×6：**升级武技长（双星镖抛射枪、剑刃风暴），搭乘猎鹰

**复仇者×5**

**波蛇运兵车×2：**双联星镖炮，魂石

**猎鹰×2：**两门星镖炮，全息力场，魂石

### 太空战狼

**符文祭司×3：**灵能（活体闪电）

**狼卫×5：**终结者甲，突击炮，搭乘空投仓

**侦察兵×5**

**侦察兵×5**

**灰猎手×10：**热熔枪，加入符文祭司，搭乘犀牛装甲车

**灰猎手×10：**热熔枪，搭乘犀牛装甲车

**灰猎手×10：**热熔枪，加入符文祭司，搭乘空投仓

**灰猎手×10：**热熔枪，加入符文祭司，搭乘空投仓

**灰猎手×5：**重型爆弹枪

**长牙小队×6：**多管热熔枪

## 二、单位简介

### 神灵族

**伊瑞奥亲王：**伊彦登方舟世界的大司战，著名的神灵族将军，拥有显赫战功和传奇经历。他手持的晨曦之矛威力无穷，但其中蕴含的诅咒却会燃尽他的灵魂。伊瑞奥具有强大的肉搏能力和生存能力。

**先知和战巫小队：**先知拥有强大的灵能，不仅能大面积杀伤敌方战士，还能够辅助友军。战巫作为先知的直属小队，自身也具有不错的战斗力，同时还能保护先知免受伤害。神灵族选手让他们骑乘喷射摩托，极大加强了机动性，可谓如虎添翼。

**火龙：**拥有强大的火力，可以有效对抗车辆和掩体中的敌人。

**女妖：**近战能力极强的精英单位，但生存能力较弱。

**复仇者：**较为常用的常规单位，拥有相对平衡的射击、近战和防御力。

**波蛇运兵车：**神灵族主力运兵车，机动力强。

**猎鹰：**神灵族的主战坦克，机动力高，火力强，装甲适中。

### 太空战狼

**符文祭司：**辅助型人物，可以用灵能帮助友军击败敌人。

**狼卫：**精英战士，肉搏能力极强，根据装备武器的不同，也可以获得不错的射击能力。

**侦察兵：**善于包抄、骚扰敌人侧翼。

**灰猎手：**部队里的中坚力量，火力强劲，性价比高。

**长牙小队：**重型火力支援，可以有效打击车辆。

**犀牛装甲车：**性价比极高的运兵车，可以为士兵们提供很

好的保护和机动性。

**空投仓：**可以让部队快速投入战场，直接威胁敌人的侧翼和背后。

## 三、战报

开始游戏前，双方玩家在桌面上放置了3个任务目标，这场对战的胜负将由它们决定。在部署单位时，神灵族将5人复仇者作为预备队保留，其他单位一起上场。太空战狼则让长牙小队防守要塞，5人灰猎手躲进掩体里。

**神灵族第一回合：（图10）**

先知为自己小队施加幸运，并开动摩托的涡轮加速，向战场左翼快速前进。搭乘波蛇的女妖也随之跟进。伊瑞奥亲王和火龙一起搭乘波蛇全速向右翼前进。猎鹰进入射击位置。

**太空战狼第一回合：（图11）**

星际战士把两座空投仓紧贴神灵族扔下，蜂拥而出的士兵全力向敌人开火，符文祭司也放出了活体闪电，但是很可惜，没有对神灵族造成伤害。右翼，刚出场的犀牛幸运地打爆了一辆波蛇，王子和火龙被迫下车。要塞里的长牙趁机开火，又打死了3个火龙。

**神灵族第二回合：（图12）**

战巫小队用歌咏之矛开火，消灭了一座空投仓。女妖从波蛇上冲出，锐利的刀锋直接将狼卫终结者杀光。中路猎鹰对要塞里的长牙射击，但没有效果。另一辆猎鹰则把犀牛打到抛锚。亲王离开火龙冲进掩体大开杀戒，5人灰猎手被轻松消灭，但亲王也受到一点伤害。

**太空战狼第二回合：（图13）**

长牙先向战巫小队开火，符文祭司也施放闪电，但很可惜只杀死一人。空投仓边的灰猎手射击女妖，骰运不佳也只杀掉一人。剩余的长牙和犀牛把右侧猎鹰打成轻伤。抛锚犀牛里的士兵下车，准备步行战斗。从左下角窜出的侦察兵偷袭了复仇者，消灭一人。

**神灵族第三回合：（图14）**

战巫和女妖配合打伤了另一座空投仓，并杀光中场的灰猎手。猎鹰再次开火，把另一辆犀牛也打抛锚了。左下角波蛇和复仇者射击侦察兵，杀死两人。

**太空战狼第三回合：（图15）**

最后一座空投仓入场，灰猎手射击干掉了3名先知。长牙射击女妖，效果不错，只有3人幸存。从犀牛上下来的两队灰猎手开始步行向中场靠近。另一队侦察兵出场击伤了波蛇。

**神灵族第四回合：（图16）**

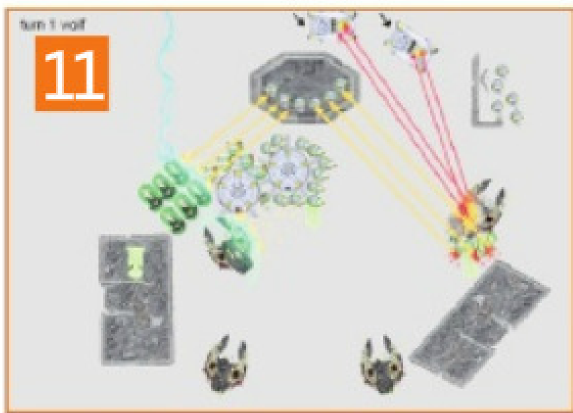


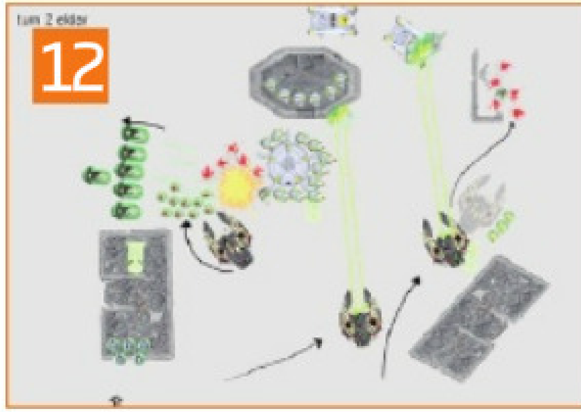
8.神灵族_伊瑞奥亲王

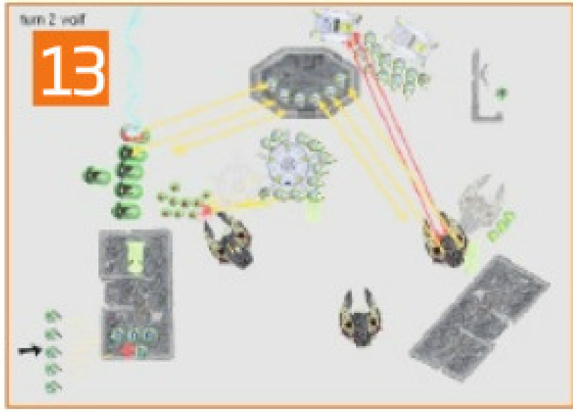


9.太空战狼_空投仓









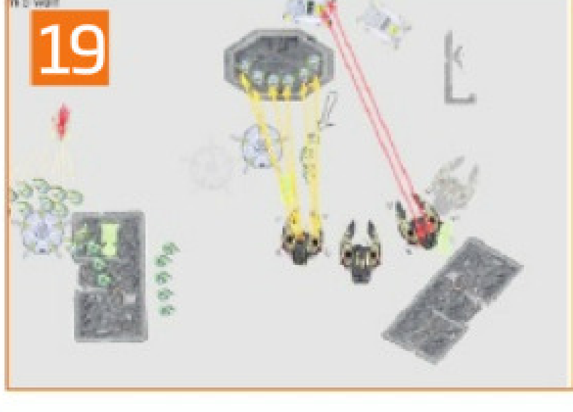













先知对左侧灰猎手施放的灵能都被破解，女妖的冲锋由于距离太远也失败了。下路波蛇全速移动躲避侦察兵的肉搏。在右侧，伊瑞奥亲王冲进人群使用特殊装备“愤怒之眼”（每场游戏只能用一次），秒杀了8个敌人，而自己也受到一点伤害。同时，猎鹰和火龙也一起开火，消灭了少量灰猎手。

**太空战狼第四回合：（图17）**

星际战士们发起反攻，先是左侧把战巫杀光，只有先知幸存。长牙的强大火力彻底消灭了女妖和火龙。右侧所剩不多的灰猎手也抓住时机围杀了伊瑞奥亲王。

**神灵族第五回合：（图18）**

先知的射击无功而返，中路的车辆集中火力想杀光灰猎手，但未能得逞。不过右边的任务目标已经被神灵族占领了。

**太空战狼第五回合：（图19）**

左侧的先知终于被杀死，星际战士顺势占领了左边的任务目标。中路残存的灰猎手跑到战场中间，阻止了神灵族对任务目标的占领。

**胜负判定：**每位玩家各占领一个任务目标，双方战平。

# 仙剑奇侠传 系列报道二

## 桌游卡牌 逍遥游




《仙剑奇侠传——逍遥游》（以下简称仙剑卡牌）正式发售至今，取得了非常不错的销售业绩，想来玩家们已经是Happy在游戏中了。为了能让玩家更好地享受卡牌带来的乐趣，百游和软星举办了一系列的活动，包括全国范围的玩家试玩会、玩家DIY卡牌活动等等。官方组织的玩家正式比赛目前正在筹划，官方认证的比赛裁判也正在招募培训中。除了这些活动外，仙剑卡牌后续版本的推出、是否会Online化等等，也是玩家们关注的问题。带着这些问题，本刊对百游和软星的相关负责人进行了采访。



有个好消息告诉大家：本期杂志会附送“姚仙Cos酒剑仙”的“逍遥游”游戏人物卡，玩家可以收藏，也可以在游戏中替代“酒剑仙”来使用哦

仙剑卡牌销售之初，很多人都担心玩家会不会只把它当成“仙剑”游戏的周边来购买的呢？现在看来担心并没有变成现实，对此百游副总裁彭蛟斌先生给出了权威的分析：普通版和豪华版的销量比超过8：1，考虑到两个版本各自的性价比，购买群体并没有表现出明显的收藏倾向。而与仙剑卡牌相关的各类论坛中，讨论玩法的玩家更是明显地处在流地位。为了玩家能够更好地体验这款卡牌游戏，百游还将推出“逍遥游”的简装版，保留游戏用卡牌，在包装和配件方面进一步简化，预计售价在30~40元，也会很快投入市场。

作为一款卡牌桌游，推出补充包或者扩展是必然的。当我们问起这个问题时，百游和软星都给予了肯定的答复，并表示不会采用频繁推出小型补充包的方式，推出的扩展会是那种“版本升级”的感觉，绝对会给玩家惊喜，让玩家满意，具体的上市时间在今年的10月前后。

仙剑卡牌首发的同时，还举办了玩家DIY卡牌活动。彭蛟斌表示，活动的反响远远超出预期，共收到各类自制卡牌样稿3000多张，其中至少有1000张以上符合活动的要求。对此百游表示，玩家DIY卡牌活动还会继续举行，会进一步明确参与活动的细则，并提升活动奖品的规格，而其中优秀的设计还有可能收入到“逍遥游”的后续版本中。

对于我们提到的仙剑卡牌是否会Online化这个问题时，彭蛟斌表示Online是一定的，Online产品的开发进度已过半，或许在下期的报道中，我们就可以一睹其庐山真面目了。考虑到“仙剑”不再仅仅是个游戏，而是一个非常有影响力的文化品牌，而百游也会继续代理单机“仙剑”游戏的后续产品，仙剑的Online产品会社区化，最终成为“仙剑”Fans交流、互动的平台。在这个大的平台上，玩家们可以在线玩仙剑卡牌游戏，也可以参加官方组织的线上比赛换取积分。

线上比赛的同时，百游还将举办全国范围的“逍遥游”线下比赛，目前暂定了北京、上海等十几个城市。如此大规模的比赛自然需要大量的裁判，百游已经在玩家中公开招募裁判，在进行系统的培训后给予相应的裁判资格认证，得到认证的裁判会得到百游官方的各种支持政策。玩家参加线下比赛，也会获得相应的积分，线下积分和线上积分会被绑在一起，积分还可以兑换各种实物奖品呢。






（上左图）角色卡——唐雪见
（上中图）怪物卡——蝶精
（上右图）装备卡——无尘剑
（下图）事件卡——封印锁妖塔，事件卡是正式版中新增的

《逍遥游》官方网站：http://xyy.baiyou100.com 《逍遥游》官方论坛：http://bbs.baiyou100.com/showforum-399.aspx 《逍遥游》官方博客：http://blog.sina.com.cn/u/2500912987 《逍遥游》官方新浪微博：http://weibo.com/u/2433175610 《逍遥游》官方腾讯微博：http://t.qq.com/palxyy 官方淘宝店地址：http://xjgl.taobao.com/

# 阵营领袖们的前世今生——联盟篇（下）

## 矮人

**穆拉丁·铜须：**麦格尼的弟弟，阿尔萨斯的良师益友，曾经指导过阿尔萨斯作战技能，也随他去过北极，是“霜之哀伤”的第一个受害者，后来暴雪把他弄活了，在WLK时代是破天号的指挥官，麦格尼死后被召回，成了铜须部族在三锤议会的代理人。




这张是唯一一张穆拉丁的牌，“在你回合结束时，此盟军对每个敌方受伤的英雄和盟军造成4点近战伤害”，可以说是扫场利器，可惜因为当时牌池的原因，并没有使用过他。但这样的异能是可以在构筑中占有一席之地的。

**小结：**作为铜须新的首领，应该不会只出一张三锤议会那么简单了事吧，希望可以看到新版本的他。**领袖指数：**5

**三锤议会：**在麦格尼死后不久，失踪多年的麦格尼独女带着麦格尼的小外孙突然回到铁炉堡，并宣布她的继承权，铁炉堡全城戒严，同时软禁了前来游玩的暴风城王子安度因。瓦里安国王得知此事后，对茉艾拉的举动异常愤慨，甚至想出兵攻打铁炉堡，最后在安度因和吉安娜的斡旋之下，瓦里安决定由矮人自己来解决自己的纷争，并因此成立了三锤议会，茉艾拉·索瑞森代表了黑铁矮人、穆拉丁·铜须代表铜须矮人、弗斯塔德·蛮锤代表蛮锤矮人，矮人三族从此再次合并。




如此伟大的合并之举，在WoWTCG中，居然只用了一张技能就全部涵盖了，9费出3个5/5，1个狂暴，1个护卫，1个医治5，先不说你技能用得出用不出，9费可以做的事情太多了，出3个代替物盟军太容易被解掉了，因此这张紫技能可以说是毫无用处。

**小结：**三锤议会期待真人版。**领袖指数：**1

## 侏儒

**梅卡托克：**被麻风侏儒占领了诺莫瑞根之后，大工匠梅卡托克和他的侏儒王国避难到了铁炉堡，直到最近的大灾变里，才又重新夺回了诺莫瑞根。从两个版本的卡牌上，也能看出梅卡托克的变化。







中文4版的侏儒国王9费出来，每个自己的回合开始和结束时，队伍中每有一个侏儒便抓一张牌。如果费用能低一些，或许是个好牌。

这是新系列里，第一个新版本的联盟领袖，从名字来看，他又做回了真正的侏儒之王，544的三围同狼王一样，但他的优势在于可以从坟场捡装备进场，如果你是一个术士的话，那你的对手就不应该让梅卡托克活过他自己的回合，尤其是你坟场中还有那个要命的瓶子的话。**小结：**我相信在今后的各种套路中，会出现他的身影。**领袖指数：**8

## 德莱尼

**先知维伦：**艾瑞达族的先知，为了躲避萨格拉斯的追杀，带领族人躲到了德拉诺——兽人的故乡，称自己为德莱尼人，最后原艾瑞达的三巨头之一基尔加丹（其他两个是维伦和阿克蒙德），通过兽人耐奥祖找到了维伦，并利用了兽人屠杀德莱尼人，并由此引发了后来的《魔兽争霸》的剧情，这算是《魔兽世界》的一个源头了。




这是中文2版、英文3版里的先知维伦，“横置你队伍中的一个德莱尼——先知维伦对目标对方英雄或盟军造成1点自然伤害并对目标友方英雄或盟军治疗1点伤害。”打1点回1点，如果放在现在，应该算是张可以用的牌，因为有各种加伤害的手段可以达成COMBO，不过在当时环境，这么高费用出这么一个异能，实在让人难以使用他。

**小结：**不知道是不是因为暴雪对于血精灵和德莱尼的“偏见”，这两个种族的首领：先知维伦和洛瑟玛塞隆都没有新的版本，可能因为在游戏里，这两位露脸的机会也不多的缘故吧，不过至少比未能出场的首领（珊迪斯·羽月）要好得多。**领袖指数：**2

## 狼人

**吉恩·格雷迈恩国王：**“魔兽”小说里称之为吉恩·灰鬃。狼人是大灾变里新的种族，第二次兽人大战结束，国王命令高筑墙、广积粮，后来亡灵天灾入侵，阿鲁高偷偷使用了古老的魔法，召唤狼人来抵抗天灾，结果另一种瘟疫就在城墙的这一边蔓延开来，大灾变伊始，被遗忘者进攻吉尔尼斯，狼人们在暗夜精灵的协助下，撤离了出来，来到了达纳苏斯。




13版新狼王，果然有狼王的风范，“你每操控另一个狼人，此盟军便得到+2/+2。只要此盟军未横置，对手便不能攻击由你操控的其他狼人。”作为国王，当然要为所有子民承担一切，这在这张牌上有着充分的体现，这牌是现在大多狼人英雄套中必备的，不单单能有效控场，也是进攻的一大杀器。

**小结：**联盟首领中最为实用的一个。**领袖指数：**9

# 质量效应升天（连载二）

■（美）德鲁·卡宾森著 冯蔚骁译



**前言：**本文节选自“质量效应”官方小说三部曲之第一部《质量效应——升天》，我们将在4～6月的3期中旬刊上节选刊登这部小说的内容。“质量效应”系列官方小说，已由果壳阅读与重庆出版社联合同步推出简体中文版，有爱的读者请垂询各地书店与网店选购完全版。

格里斯姆学院是个中等规模的空间站，外部建有6个小型泊位，每个泊位都可以容纳小型或者中型飞船停泊。大部分停靠的飞船都是给养飞船，从伊莱修姆带来学院运行所必需的资源，此外每天还有两班运载乘客的公共运输飞船，把乘客送到下面的行星表面。

卡莉和次郎赶到的时候，亨德尔正在等他们，从观察窗向外面的停泊港口张望。现在空间站对着的是宇宙空间而不是他们所环绕的星球，卡莉有些失望；她一直觉得在下面盘旋的伊莱修姆景象壮观，永远都看不厌。

绝大多数来访的人——一般是父母和朋友之类——都会经过伊莱修姆，订一个到学院的座位，然后搭乘客运穿梭机过来。只有那些重要人物或者足够有钱的人才会乘坐私人穿梭机，自己开着飞船过来停在空间站上，这样可以节省时间，免去经过公共太空港时必不可少的那一套的麻烦。

直接访问也可以让他们绕过空间站这边的海关和安检，所以法律要求必须有安全官员在他们到达的时候在现场清关。

这只是走个形式，亨德尔一般把这个任务指定给一个手下。但当少数情形下，比方说格雷森到达的时候，安全负责人总是亲自在那里迎接他。卡莉知道这是一个严肃的姿态，让格雷森知道自己正在被监视。

幸运的是，格雷森的飞船还没到。他们过来的时候，亨德尔转过身看着他们，他的守望也停下来。

“我一开始还以为你们没法按时赶到。”

他的这句话是对着卡莉来的；几乎就是说他故意无视次郎的存在。她决定坐视不管。

“他们还要多长时间才过来？”

“5分钟，也许是10分钟。我会让格雷森签到，然后他就交给你了。让他在餐厅或者其他地方呆几个小时。”

“他想马上见到自己的女儿。”次郎抗议道。

亨德尔瞪着年轻人，好像他刚搅和了一个私人会面，然后摇了摇头。“突如其来的探访对吉莉安不好。我不能只是因为她的父亲太自私，不愿意等她早上起来再探望她，就在半夜把她叫醒。”

“过去几个月她总是很早就起床，”次郎又说道，“她每天晚上只睡几个小时。剩下的时间她只是坐在床上看着

墙。我觉得这和她的精神状态有些关系。”

亨德尔的脸上闪过酸酸的表情。“没人给我说这个。”他一直认真对待工作，而且他不喜欢别人对学生习惯和行为的了解比他还多。

卡莉觉得，*他只是在找茬寻衅*。她必须紧紧盯住他，她不能让他毁了这次探访，不管是为了格雷森还是为了吉莉安。

“这不是你该管的事情。”卡莉冷冷地说道，“而且，桑切斯博士说这没有什么可担心的。”

亨德尔察觉到了她语气中的警告意味，让他不要再理这件事情。接下来的几分钟他们只是站着，没有说话，朝窗外望着。

他们脑袋上方通讯机扬声器发出的尖利提示音打断了冷场，这个提示音是说有飞船靠泊。他们可以从观景窗看到外面，泊位外边缘的红灯一闪一闪。过了几秒，格雷森的飞船——一艘小型高端商务行政飞船——飞进了视野。

飞船停进泊位，在宇宙空间的真空中静静漂移。飞船停在空间站的机库上，卡莉感到脚下传来一阵轻轻震动。一对自动大型停泊卡钳将飞船锁定在机库里。空间站伸出全封闭甬道，与穿梭机的气密门对接，完成全程锁闭。加压充氧的通道可以让乘客从停在外部泊位的飞船直接进入空间站内部，而不用穿上宇航服再脱下。

“好了，让我们下去迎接客人。”亨德尔说道，一点也不隐藏自己的不愉快。

乘客下了飞船后会经过一条通道进入等候室。这是个大型接待室，外层是全透明防弹玻璃。几个齐腰高的柱子摆在房间中间，粗粗的红绳蛇形穿过柱子，如果有很多来客一起到的话，这里可以让他们排队。等待区的边上是两个联盟警卫，都携带武器——提醒每个进入格里斯姆学院的来客这里是军民两用机构。

警卫身后是一扇门，从等侯室穿过这扇门就是接待区，另外一名联盟士兵坐在计算机后面登记所有来客到达和离开的情况。这扇门一般是紧闭着的，除非坐在接待桌后面负责登记的士兵认为符合通关条件，在等侯室里面的来客有权进入空间站，他才会开门。

他们到达接待室的时候，格雷森已经到了等待室，不耐烦地在黄线后面来回走。房间内的警卫只是立正站好，似乎无视他有多着急。

接待桌后面的年轻女人瞄了一眼亨德尔走过来。她看到升华计划的安全主管过来的时候，脸上挂满了笑容。

*你在浪费时间，妹妹*，卡莉想到。

“一个来客，已经安排好的，”她的声音有些轻飘飘的，太过活泼，这让人觉得不是特别专业。“在外面等我们许可他进来。”

“让他过来，”亨德尔叹道。

她笑了笑，按下键盘上的按钮。玻璃门上一个小灯亮了起来，门锁咔的一声打开了，过了一会，门无声地滑开。

“请进，格雷森先生。”卡莉听到等待室的一个警卫说道。但是实际上格雷森没等他说完就已经进了门。

*他看上去真糟糕*，卡莉想。

格雷森穿着简单的商务套装，拿着一个看起来非常昂贵的公文包；他的衣服干净而笔挺，而且显然刚剃过胡子。尽管他做了这些努力，却依然流露出不健康的甚至是绝望的面色。他一直都很瘦，现在看起来更加瘦骨嶙峋；挂在身上的衣服似乎要掉下来。他的脸耷拉着，充满憔悴之色；他的眼睛凹陷下去，布满血丝，嘴唇干枯皲裂。卡莉仍然不愿意完全同意亨德尔关于格雷森是个瘾君子的看法，但是格雷森看上去的确像个吸粉的家伙。

“非常高兴再见到你，格雷森先生，”卡莉说道，向前一步伸出手，免得亨德尔说出啥不和谐的话。

“好长时间没来了，”安全主管说道，不理会卡莉的态度。“我们还以为你忘了我们在哪儿呢。”

“如果可以的话，我会经常来的，”格雷森回答道，握着卡莉的手，但看着亨德尔说话。看起来他并不生气。如果他的语气中有什么的话，那也是歉意，或者是内疚感。

“事情，现在……很复杂……最近。”

“我们告诉吉莉安你要来的时候，她非常高兴，先生。”次郎在卡莉的肩膀后面说道。

“我一直都很想见到她，利羽博士，”他微笑着回答道。卡莉注意到他的牙齿做过脱色处理，好像覆盖过一层暗色的光洁材料……这是泄露他是瘾君子的又一证据。

“你需要我帮你拿包么？”亨德尔不情愿地问道。

“我还是自己拿吧，”格雷森回答道，卡莉注意到亨德尔脸上掠过一丝不快的神色。

“走吧，”她说道，挽着格雷森的胳膊，把他从亨德尔那边向自己这里稍微拉过来一点。“我们去看看你的女儿。”

“这个时候来真是不巧，实在是不好意思。”格雷森朝卡莉说道。他们一起穿过学院向升华计划的寝室走过去。“我总是不擅长根据当地时间调整我的时间表。”

“这不是问题，格雷森先生，”她安慰道，“我们欢迎你在任何时候探访吉莉安，不管是白天还是晚上。”

“要把她叫醒，我感觉不好，”他继续说道，“但是我过几个小时就要走了。”

“我们会让她在明天上课时间留在寝室睡觉。”亨德尔说道，走在他们身后几步。

格雷森没有理他，卡莉不知道他是否听见亨德尔的话。之后他们没有再说话，直到他们到达吉莉安的房间。

卡莉在门禁控制面板上挥了挥手，门滑开了。

“灯——打开。”卡莉说道，柔软的光线洒满了房间。

吉莉安没有睡觉。就像次郎说的那样，她坐在床上，腿交叉在一起，放在被子上。她穿一件淡粉色的睡衣，看上去有些小了；卡莉记得这是几个月之前格雷森送给她的生日礼物。

“嗨，吉吉，”格雷森走进房间，叫吉莉安的小名。

吉莉安的眼睛闪闪发亮，朝他伸出胳膊，但是没有移动位置。“爸爸！”

格雷森走到床边，身体朝吉莉安倾倒，但只是短短地抱了她一下。

不过，他把女儿的小手轻轻握在掌心，吉莉安就喜欢这样。

“你长得这么大了！”格雷森欣喜地说道，放开她的手，退后半步，好好看着她。他看了好一会儿，轻声说道，“你看上去和你妈一样。”

卡莉轻轻拍了拍次郎和亨德尔的手肘，朝门那边点了点头，暗示他们应该离开了。他们三个人悄悄走出房间。门在他们身后合上。

格雷森接下来的4个小时都和吉莉安在一起。他让她一直说下去，一开始非常急切，几乎是狂乱的谈话，后来是静静细流，甚至是漫长的沉寂，好像她忘了格雷森就在这里。他喜欢听到她的声音，不过也不介意她的沉默。只要看见她就好。

她说的事情主要是学校和学习：她喜欢哪个老师，不喜欢哪个老师；她最喜欢的课程；她在课程中又学了些什么新东西。格雷森注意到她从来没有提起其他的学生，也没有提起生物异能训练。他决定不去逼她说这些问题。他很快已经得到了自己想要知道的全部信息。

快要到他走的时候了。他知道，自己在这儿呆的时间越长，离开就越艰难。他总是为自己的探访设定一个时限；他设定了一个任务参数，这样他做出离开的决定的时候就会容易一些。

“吉吉？”他柔声说道。

吉莉安看着墙，又迷失在自己的意识中。

“吉吉？”他声音大了些。“爸爸要走了，好么？”

上次他离开说再见的时候，她甚至都没有点头致意。不过，这次她轻轻转过头来点了一下。他不知道哪一次更糟糕。

他从床边站起来，在她前额上轻轻吻了吻。

“睡觉吧，宝贝儿。盖好被子，要睡觉。”

吉莉安就像他声控的机器人一样听话，缓缓躺下。她一动不动，闭上眼睛，格雷森穿过房间打开门。

“灯——关。”他轻声说道。他关上门的时候，身后的房间暗了下来。

次郎就在外面的大厅等着他。

“这儿安全吧？”格雷森问道，他的声音比自己想要说的还要粗鲁。

“应该是安全的。”年轻人回答道，静静说道，“每个人都在床上。我们可以到我的房间去，如果你还要等一会的话。”

“这就不用了，我他妈的要离开空间站。”格雷森说道，单膝跪下，把公文包放在地板上。

他打开锁，打开底下的夹层，拿出佩尔给他的小瓶子。然后他直起身将小瓶子递给次郎。科学家接过小瓶子，对着走廊盯上的灯光看了看。

“好像他们现在又更换配方了。幻影人一定是想试试什么不同的玩意儿。”他把小瓶塞到口袋里。“这在她的体检里显示不出来，是吧？我的意思是，这种药没法跟踪，对不对？”

“你觉得呢？”格雷森冷冷反问。

“是啊，好吧，就像以前一样？”

“他们没有给我新的指示。”格雷森回答道。

“你知道这个新鲜玩意对她会有什么效果么？”

“我不会去问这种问题，”格雷森针锋相对地回答道，“如果你识趣的话，你也不要问。”

*天啊*，他一张嘴心里就这样想。*现在我说话和佩尔一个调调*。老实说他也不知道这是好事还是坏事，虽然他觉得自己的老搭档一定会认为这很搞笑。

“他们不会做任何伤害她的事情，”格雷森又说道，虽然他也不能确信这能不能说服次郎或者他自己。“她太重要了。”

次郎点了点头。“这是升华计划中所有学生的最新结果。”他说道，从实验室大褂的口袋中抽出一张数据盘，交给格雷森。“还有我对咱们明星学生的私人研究。”朝吉莉安的房门点了点头。

格雷森没有说话，接过数据盘，放到公文包中。

“你和桑德斯睡觉了？”放好数光盘后，他问道。

“我早就在任务中考虑进这件事了。”次郎微笑道，“我要搞定她，得到所需要的信息。所以现在我一有机会就和她睡觉。”

“请注意不要让你个人的感情也掺和进来。”格雷森警告他说，“这会把事情搅黄。”

“一切尽在掌握，”这小孩保证道。

吉莉安向餐厅走去，步履缓慢而迟疑。其他的孩子都有说有笑，像是一堵带着压迫性的恐惧逼过来的音墙，她听不清这堵墙的声音，只是尽力躲开。

她把午餐托盘举在身前向餐厅后面一个空的餐桌走去，脚步在发抖，所以小心地拿稳餐盘。每天她都一个人坐在那里，离其他孩子的声浪和怒火越远越好。偶尔会有特别响的喧闹声音——刺耳的笑声，餐盘掉到地上吭啷作响的声音——会让她猛地扭一下头，好像她被打了一耳光。遇到这种情况，她总是小心地不要让餐盘掉下来。

她更小一些的时候，一般呆在教室的后面。午饭铃声响起的时候，其他人一窝蜂地冲出去。亨德尔或者桑德斯小姐会把午饭带给她，她就在自己的课桌上吃完，这个地方有一种被赐福的安静。但是她后来再也不这样了。她想适应这个环境。

吉莉安痛苦地意识到她与众不同。最重要的是，她想要成为一个正常人。但是其他孩子把她吓坏了。他们那么快。那么吵。他们总是有身体接触。男孩子们这个推那个人的背，或者是拳头往肩膀上招呼；有时候他们互相推搡，连推带挤，为她不能理解的笑话而放声大笑。女孩子们紧紧靠

在一起，把手卷成杯状，放在朋友的耳边，交换那些只能耳语的小秘密。他们会告密，会叽叽咯咯笑个不停，握着另外一个人的手腕或者胳膊，或者是把朋友的手握在自己手里。其他的时候她看到她们互相编辫子。她不能想象那是什么样子：生活在一个身体可以接触而不至于引起烧灼般剧痛或者针刺般冻痛的世界里。

最起码没人戏弄她，或者是和她开玩笑——最起码没有当着她的面。他们绝大部分只是避开她，离她远远的。然而这并不能帮吉莉安什么，她能感觉到他们朝她这个方向看的时候的表情——迷惑、怀疑、不解。她是那种怪人，最好被人群甩开。每天她都要经历走过食堂这一严酷考验，小心翼翼地慢慢把餐盘放到角落里的餐桌上。她希望随着时间推移越来越容易，成为经常重复的惯例之后就可以忍受了。截至目前，她还没有做到。

她终于走到座位上，坐在每天都坐的那个餐椅上，背对着墙，这样她就能看到整个餐厅。然后她开始慢慢地一口一口地吃，一下一下地嚼，带着恐惧和向往看着其他孩子，虽然没法理解他们的世界，但还是希望她能有朝一日和他们一样。

尼克看着吉莉安走过食堂中间那条走道。她经过他们桌子的时候，尼克一声啸叫，就像条狗被狠狠踩了一脚。吉莉安猛地缩了一下，但如果这样就显得着了尼克的道儿。于是，吉莉安手中的托盘没有落在地上，这令尼克很失望。

“哈，早就给你说了！”赛肖恩开心地笑道。

尼克极为不爽地把巧克力蛋糕交给了塞肖恩，这是打赌输掉的惩罚。

“她到底是咋回事？”他问桌子边上的6个男孩。

“她的精神有问题，或者就是其他的问题。”一个男孩回答道，“我听亨德尔说过一次。”

尼克听到这个名字的时候做了个鬼脸。亨德尔关了他的禁闭，他还是很抓狂。

“如果她真的智力迟钝，为什么她还能在我们班上？”他想要知道。

“她可不迟钝，也不笨，”塞肖恩回答道，“她只是有些怪而已。”

“我敢打赌她甚至连生物异能都没有，”尼克继续说道，瞪着她。

她瞪了回来，虽然他不能确定她是看着自己还是屋子里面的其他人。

“她参加所有的训练课程。”另外一个男孩子反驳道。

“是的，但是她只是坐在那里而已，她从来不做任何练习。”

“那是因为她非常怪。”塞肖恩重复道。

尼克现在非常确定吉莉安在瞪着自己。他把手举在头上拼命摇，但是对方根本没反应。

“在给你的女友招手么？”

尼克的回答是，打手势让塞肖恩滚到一边去，这是他刚学会的动作。

你为啥不走过去亲她一下？”塞肖恩讥讽道。

“你为什么不亲亲我的卵袋？”

“就走过去和她聊聊啊。看她啥反应。”

“亨德尔说谁都不准骚扰她。”一个男孩子插嘴道。

“去他的亨德尔。”尼克下意识地回答道，虽然他确实扭头看了看食堂的前面，安全主管正和几位其他老师坐在一起。

“好吧，那就。”塞肖恩对他施加压力。“过去呀，和她说几句。”

尼克看了看桌子上其他男孩子的表情，他们都很想知道他是否有胆，尼克笑了笑。

“过去聊聊，我就把蛋糕还给你。”塞肖恩又加码。这可是货真价实地让交易更加甜蜜。

尼克犹豫了一下，决心不是很坚定。然后他的胃就开始抗议，这为他做出了决定。他强迫自己离开了桌子，站起身来，这样他再也无法更改决定。他飞速回头看了一眼，确认亨德尔还在忙着和其他老师聊天，然后沿着走道向吉莉安的餐桌跑去。

尼克最后滑行到吉莉安面前，砰地在吉莉安面前的椅子坐下。她只是直直地看着他，但是什么也没说。突然之间他感觉尴尬而且困窘。

“嗨。”他说道。

她没有回答，只是一直在嚼嘴里的东西。他注意到她的餐盘几乎是满的：一碗汤，两个三明治，一个苹果，一个香蕉，一个香草蛋糕，还有半瓶牛奶。

她餐盘上东西的数量并没有什么出奇之处——孩子们首先学到的东西就是生物异能者需要吃的东西本来就比别人多。但是尼克没法相信她吃东西的方式。餐盘上的每样东西都只吃了一口，连蛋糕也只吃尝了一口。他看着面前的餐盘，简直难以置信。而吉莉安还只是咬了一口三明治，又放下，慢慢地一口一口嚼，咽下去，拿起第二块三明治，又重复这个过程。

咬了一口之后，她又开始吃苹果，然后是香蕉，然后是蛋糕，接下来是一口牛奶，然后是汤，接着又回到第一个三明治。整个过程里她没说一句话。

“你为啥这么吃东西？”他终于疑惑地问到。

“我饿了。”她回答道。她的声音平淡而沉闷，这让尼克相信她不是在开玩笑。

“没人这么吃东西，”他说道。可是吉莉安没有回答，“你应该先吃汤和三明治，然后是水果。最后吃蛋糕。”

她嚼了一半的嘴停了下来，那个苹果留下半截，停在她的嘴和桌子中间。“我什么时候喝牛奶？”她还是用沉闷的声音问道。

尼克只是摇了摇头。“你不是来真的吧。”

这个回答不算回答，她好像很满意，因为她还在吃，一样用原来每个东西吃一口的模式继续。

尼克转过身去，看了看原来桌子上的塞肖恩还有其他男孩。他们都在大笑，对他比划下流手势。尼克又转身面对吉莉安；她甚至好像都没有注意到他。

“生物异能课上你怎么从来不做练习？”他问道。

她看起来很不舒服，但还是没有回答。

“你知不知道是怎么回事？我的生物异能很强的。如果你想的话，我可以让你开开眼。”

“不要。”她的回答很简单。

尼克皱眉。他感觉有个他不能理解的事情正在发生，就像她正在拿他开涮。然后他有了个主意。

“小心你的牛奶，”他一脸坏笑地说，“看起来牛奶好像要洒了。”

他的话一出口，随后一伸手，用意念向前弹出一股力道。

牛奶翻了，浸湿了三明治，然后漫出餐盘，流到餐桌边，打湿了吉莉安的膝盖。

然后尼克发现自己向后飞起。

学院的数学教授雅各布·伯格正在讲一个关于阿莎丽人和沃勒人走到克洛根人酒吧时发生的笑话，可是亨德尔从他眼角看到恐怖而难以置信的事情发生了。

在餐厅后面，尼克被甩到房间的另外一边。他在空中飞行了七八米才撞倒桌子。他落下时的力量震飞了桌子上的餐盘，折断了餐桌腿，餐桌也砸到地上。桌子边上的学生尖叫着四处跑开，紧接着房间里是一片可怕的安静，每个人在看是谁要对此事负责。

大家都看到吉莉安站在餐厅后面，双手指天，她的脸上好像戴上了一个愤怒而狂暴的面罩，亨德尔看到此景，和大家一样震惊。最令他恐惧的是，他意识到吉莉安还没有完事。

她面前的桌子翻了过来，桌子旁边的空椅子横着移开，好像被一个看不见的巨人踢了一脚。餐厅里的午餐盘直直地向天花板飞起，食物和餐具像雨点一样飞起，落下的时候洒了学生们一身。

一片混乱。学生们尖叫着从座位上跳开，向远处的餐厅入口冲去，逃跑时候慌慌张张，又撞到一起。椅子现在都空了，在餐厅空中乱飞，情况更加混乱。

亨德尔站起身，逆着绝望的人群走向吉莉安。尽管亨德尔块头很大，想要穿越逃命的人流之海还是费了不少劲。

“吉莉安！”他喊道。但他的声音被慌乱的人群淹没了。

尼克还躺在他落地的地方，一堆桌子中间。亨德尔单膝跪下，查看尼克：他不省人事，但还有呼吸。

亨德尔跳起身，继续向前走，用力推开绝望跑开的孩子们，直到他突破了整个人群。现在他离吉莉安只有八九米远了。

他们之间的地方好像飓风洗劫过一样：桌椅四脚朝上，胡乱散落着，地板上洒得到处都是吃的、牛奶和果汁，粘滑得要命。吉莉安还站在后墙边上，她的双手还举着，高声尖叫，哭号的声音让亨德尔颈子直发抖。

“吉莉安！”他喊着向她冲过去。“马上停下来！”

他跳过一个翻过来的桌子，落到另一边地上的时候脚踩到一个人的午饭上，几乎滑倒。他的胳膊像风车一样转，找回平衡。结果还是被一把从他看不见的方向上飞过来的椅子击倒。

这一下子很重，但没有让亨德尔动弹不得。他挣扎着站起身，袖子和膝盖上都是星星点点的牛奶和水浸过的面包渣。

“吉莉安！”他又喊道，“你一定要停下来！”

她没有反应，好像甚至不知道他就在那里。亨德尔又开始继续向前走，一只手去够腰带上的震击器。但他犹豫了一下，又缩回手，最后一次尝试去够吉莉安。

“拜托，吉莉安，别让我……”他的话被一股看不到的生物异能力量波浪切断了。这股力量就像高处掉下来的砧板一样直击胸口，他一下子喘不过气来。亨德尔双脚腾空，直直向后飞去，好像身后有一根绳子拽着他。他倒在东倒西歪的桌椅中间，脑袋挨了一下，肘子狠狠撞到什么东西上，右手失去了知觉。

他落地已经是七八米开外，一堆椅子和餐盘中间。亨德尔摇摇晃晃地站起身，因为太费力，不住的咳嗽，他尝到嘴角鲜血的味道。

亨德尔过了一会儿才定住神，调集自己的生物异能，在自己身前甩出一张强大的高能重力护盾，挡住向他飞过来的桌椅，还有吉莉安持续发出的生物异能。

亨德尔蹲在颤抖的异能护盾后面，在腰间摸索震击器。他的右臂肘部以下依然麻木，不得不用左手抓起震击器。

“拜托，吉莉安，别逼我这么做！”他又喊了一次，但是在吉莉安自己制造的尖叫声中，她根本听不见亨德尔的话。

突然爆发出一股亮光和热浪，打到亨德尔身侧近旁。

亨德尔扭过头，他震惊了：一股黑色能量形成了一根不断旋转的漩涡柱子，向天花板伸去，在坍塌之前打开一个临界入口。

作为受过高级军事训练的生物异能者，亨德尔立即意识到发生了什么：吉莉安创造出了一个奇点——拥有近乎无限质量的亚原子点，其中心有足够的重力，可以把连续时空中的纤维一卷而空。旁边的桌椅都开始沿着地板移动，被突然出现在空间站餐厅里的宇宙现象中心——奇点无情地拉动。

亨德尔出于本能，从护盾后面跳出来，用力抗拒奇点散发的不断快速增加的重力，瞄准了吉莉安。锁定目标，发射。震击器准确地找到了目标，奇点啪的一声消失了，被囚禁的空气急速向外冲出。电流脉冲穿过吉莉安的时候，女孩的啸叫立即停了下来。她的脑袋向后，肌肉变僵硬。然后吉莉安的身体开始抽搐，四肢短暂地痉挛一会，丧失了意识，晕倒在地板上。

亨德尔冲到她身边，对着无线电呼叫医疗支援。



吉莉安处于休眠状态，口里还念念有词。卡莉坐在病床旁边，下意识地伸出一只手安慰性地放在吉莉安的眉弓，抽回手的时候才意识到自己做了什么。

她在想吉莉安是不是已经醒了。吉莉安在食堂释放生物异能已经过去了10个小时，而医生说被震击器打到以后需要6到12个小时恢复神志。

卡莉靠上身去轻声说道，“吉莉安，你能听见我说话么？”

吉莉安对她的声音做出了反应，本来是侧躺着的身体翻过身，仰面背躺着。眼睛眨了几下才大大睁开，带着迷惑的恐惧看着陌生的周围环境。

“好了，吉莉安。”卡莉安慰她。“你在医院里。”

女孩缓缓坐起身来，看看四周，迷惑地眨动眼睛。

“你知不知道是怎么来这儿的？”卡莉问她。

吉莉安把双手放到膝盖上，点了点头。她低下眼睛，不愿意看到卡莉。

“在餐厅。因为我做了坏事。我把别人打伤了。”

卡莉犹豫了一下，不知道这个小女孩能应付多少细节。

财产损失不小，人们冲出去的时候跌倒、踩踏又扭坏了不少脚踝，更不必说踩肿了多少手指。尼克受伤最为严重，他惨遭脑震荡，脊柱被擦伤，不过可以完全康复。

“现在大家都没事了，”卡莉安慰她道，“我只想知道发生了什么。有人惹你发火了吗？”

“尼克把我的牛奶打翻了。”她回答道。不过卡莉已经和尼克谈过，知道这事。

“那你为什么这么生气呢？”

吉莉安没有回答。相反，她回答道，“亨德尔朝我大喊大叫。”

吉莉安皱了皱眉，眉弓紧锁。“他对我很生气。”

“他不生气。他只是害怕。我们都害怕。”

吉莉安沉默，然后点了点头，好像在说她理解了。

“你还记得发生了其他什么事情吗，吉莉安？”

女孩的脸变得一片空白，好像深深陷入沉思，想要把答案挖出来。

“没有。”她终于回答道，“我只记得亨德尔冲我吼。”

卡莉期待的也就这么多。吉莉安昏迷的时候他们已经读取全部数据，从她体内的智能芯片取得了数据，看看是否能说明些问题。但是他们看到的数据没有什么特别之处。这几天阿尔法波的活动有一个尖峰，最终导致了她的爆发，但是对于这种增长没有合乎逻辑的解释。从个人角度看，卡莉觉得这是因为触动了个人感情：自从那天她父亲来了之后，她的阿尔法波水平一直在攀升。

“亨德尔怎么没有来这儿？”吉莉安问道，话音中有股罪恶感。

卡莉回答道：“他现在很忙。”这倒有一半是实情。

作为安全主管，他依然在处理餐厅事件的其他后果。所有的努力都在力图淡化这个事件：已经向媒体发了声明，职员和学生被盘问，家长也得到了通知。作为进一步的预防措施，格里斯姆学院依然处于完全紧急封锁的状态。虽然亨德尔现在很忙，但是卡莉知道还有些其他事情让他来不了。可能是愤怒、失望，甚至可能是罪恶感……最有可能的是三者混杂在一起。然而，卡莉也并不准备把这一切解释给一个12岁的小女孩。

“他什么时候来看我？”

“很快。”卡莉许诺道，“我会告诉他你正在等他。”

吉莉安笑了笑。“你喜欢亨德尔。”

“他是个好朋友。”

女孩的笑颜更加开朗。“你们俩有一天会结婚么？”

卡莉不顾矜持放声大笑。“我觉得亨德尔不想结婚。”

吉莉安的笑容收紧了，但没有完全消失。“他应该和你结婚的，”她一本正经地坚持道，“你是个好人。”

现在不是解释为什么他俩结婚绝无可能的时候，所以卡莉决定换个话题。

“你要在这个房间里呆一段时间，吉莉安。你明白么？”

这次吉莉安的笑容完全消失了，但她还是点了点头。“我现在想睡觉了。”

“好的。”卡莉对她说道，“你醒的时候我可能不在这里了，但是如果你需要什么东西，就按那儿的红色按钮。护士会过来帮你。”

女孩儿看了看床边的红色按钮，又点了点头，然后躺下，闭上眼睛。

卡莉一直等到吉莉安睡着了才站起身离开，只留下吉莉安一个人。P

**（待续）**

## 游戏心情
# 一条不归路

**■北京 苏月泷**

《质量效应》这个游戏对于吾等普通玩家来说，不管操作的是Shepard自己，还是玩家本身，都好比走入了一条深不见底的不归路，而且还是像Shepard举枪前进那般义无返顾地走入这个巨坑。

在载入2代存档的时刻，我相信很多玩家也是同等兴奋的，期许着自己会看到怎样的剧情和展开。我曾在YouTube上看过这样一段简短的视频评价：24秒里，一个人用表情形容了整个《质量效应3》的走向——期待，兴奋，大呼过瘾，到惊讶，目瞪口呆，以及对结局的咒骂。他说：“但是所有的一切的了不起，全部都在最后那十分钟里灰飞烟灭。”

从Shepard的剧情角度来看，Shepard最初1代就走入这个轮回，不断的拯救着不同的人不同的事，一步一步为拯救人类和宇宙所做的全部前期铺垫，都在结尾峰回路转，仿佛变成了无用功。就像某位评论笑谈的那样：“17个结局又怎样？你的选择不能改变什么，顶多只能改变你想看到的爆炸火花儿的颜色。”

鄙人是Garrus与Shepard的感情饭，正当我为两人感情逐步升温而感到安慰的时候，结局之前的Garrus和Shepard的对话，更让我有种不归的既视感。“你的男朋友给你一个命令，你要活着回来，否则我一人在星系会很孤独的。我还想看看我们的混血孩子是什么样子的呢。”然而，Shepard跟Garrus还是就这样长期分离（毕竟有人还是打得出存活结局）甚至天人永隔。

不管是从玩家的角度，从Shepard整个故事剧情展开的角度，还是从Shepard恋爱对象的角度来看，都是一条明明白白，没有退路的不归路。作为操纵着Shepard的“看官”，我们太难相信，不忍回首操纵着Shepard度过的那多少个日日月月，就这样消失在故事之中，只有握着手柄或鼠标的我们用无力感看完这无理的结局。又有多少人，能够接受Shepard的故事的终结呢。还是说，将有其他的“Shepard”继续站起来，接替其重新建立家园的重任，形成新的一个轮回呢。

**Digmouse：**《质量效应3》的结局在发售后的确引起了非常多的非议，但不论您是否觉得坑爹，至少BioWare的用心还是可以体现的吧。

## 粥粥的IT与游戏（41）
# 就差一步







## 4月中旬刊
# 快评

400期了呀！恭喜“大软”！虽然看“大软”时间不长，但感情已经很深了！希望还有下一个400期！（**湖北 十之八九**）

新读者要说，400期专题里的“大软”老编们真可爱啊，于是很想知道现在的编辑们的故事了！《心灵杀手》的评论角度很有意思，作者好像电影和悬疑小说知识很丰富啊。（**网友 谢尔敦**）

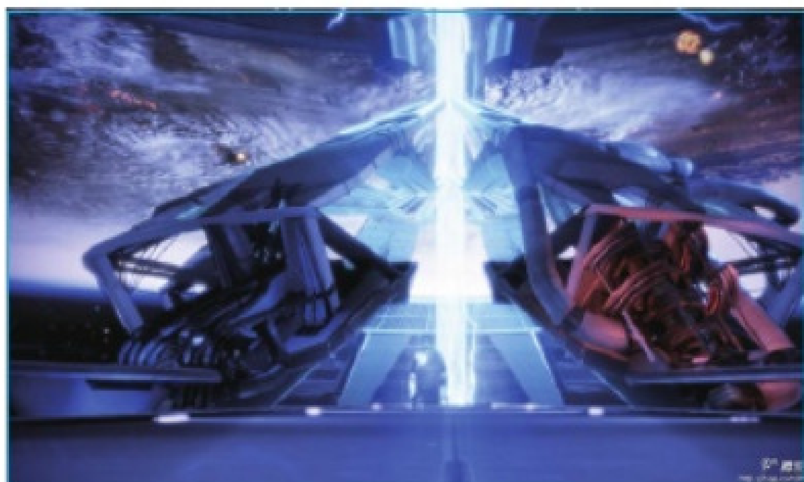
**Digmouse：**谢谢各位读者17年来对我们的不懈支持！因为有各位，“大软”才能从初生到成熟到涅磐，一步一个脚印的走下去，虽然前面的路很泥泞，我们相信一定还会再有一个400期。小编和读者们一样，将“大软”当成自己家的一部分，永远不会忘记，再次谢谢！

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博

# 大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#BioWare在2008年开创的"质量效应"系列三部曲如今已经走到了尽头，Shepard的传奇故事就此划下了句号，但这部作品的结局却引来了玩家高涨的抗议声，认为这个结局粗制滥造不合常理。已经通关的玩家们对BioWare设置的这3个选择又是怎么看的呢？各位对这样的结局是如何解读的呢？



3月31日 15:58 来自腾讯微博 全部转播和评论(34) 转播 | 评论 | 更多

digmouse：我个人倾向等官方解释，虽然现在外面传闻的"教化""幻觉"理论的确有些可信之处，但还是有些疑点不能澄清。

寒月葉：看到这个镜头我就想到了催化剂说的那个坑爹的想法，有机物就这么嘲讽吗？

merlinpinkst：我表示理解，腹黑作家的一大快感就是亲手写杀他们一手塑造出的人物。

欧阳某X：如果，突然冒出个外传什么的，这个就很好解释了。

Crazy：杀死自己一手创造的人物是相当爽的。

生铁老爷："没人会喜欢牢牢盯着一个人物的命运读300页，最后却发现在第十六章和第十七章之间他被猪给吃掉了。"——斯蒂芬·金

merlinpinkst：看完这句，我已经没有勇气继续评论了……

猰貐貅：不知怎么突然想这样回答："总算完结了，经典不需要太多的续作。"至于这几个结局嘛，都不够满意！

张无爱：还没玩到结局，但是EA貌似最近总喜欢用死人来煽情。每当音乐声起，情节进入高潮，那么哪个背运的配角就要狗血般地挂了。而往往搞不好，结局的时候主角也会挂掉。心情沮丧的时候说玩玩游戏泄压，玩完了更沮丧。大软啥时候出一期关于EA角色各种狗血死法的文章啊？

马银甬：不是不合常理，是非常不合常理！而且EA明天会表示，这游戏的精髓在多人联机，单机游戏只是赠品。

digmouse：上面这个倒是不可能啦，这个算是少有的多人模式只是附赠品的3A级大作了，其实除了结局，质量还是很有保证的。

吹个大气球：可是你不觉得BioWare承诺的"给三部曲一个交代"根本就没有兑现吗？说难听了就是虎头蛇尾，乱塞了一个看不懂的尾巴就想糊弄玩家吗？也就是结局DLC是免费，敢收费看玩家反不反。

大众软件果然棒：#大软话题#在去年6月中旬刊上，我们翻译刊登了《〈传送门2〉的最后时刻》一文，现在"最后时刻"系列的新作《〈质量效应3〉的最后时刻》也将要面世了。你是否喜欢类似题材的开发幕后文？如果喜欢，你希望在文章里看到什么样的内容。在国内外的多个热门游戏里，你最希望看到哪个游戏或系列的揭秘文章？




3月31日 15:59 来自腾讯微博 全部转播和评论(39) 转播 | 评论 | 更多

望舒：挺喜欢这些幕后的……希望能看到开发者们的酸甜苦辣和设计思路等等……想看一些神级开发团队的幕后…具体哪一款的话，AC是必须要看的，一直想知道是怎样的编剧才能编出这个故事……也挺想看国产单机的内幕，但依我看，是无法直接在一个仍健在的国内公司或团队中挖出什么真正有价值的内幕的…

rainbow："轨迹"系列……最后的那尤多……最后的四菜一汤…报道下乐百氏开发"碧轨"中文PC也很好……

小无奈："黑手党"也蛮不错，不知道会不会有3啊？

貓貓村的艾路醬：幕后开发文的话，很想知道《生化危机6》的制作组600人到底是怎么分工开发游戏的？

大洋之彼："合金装备"啊，把二代的那期翻译一下吧！

周礼斌：必然喜欢这类开发幕后文啊，之前的"传送门"专题看得我是高潮一波接一波啊……内容我比较喜欢制作人访谈，游戏背景介绍，游戏评论，游戏开发过程介绍，少量幕后八卦和吐槽等也是必不可少的调味剂，目前比较想看到的是"生化震撼"系列，虽说这游戏出了有一段时间，但是还是对游戏的内容及幕后有兴趣，

merlinpinkst：《仙剑奇侠传五》的最后时刻怎么样……

猰貐貅："上古卷轴"！"寂静岭"也行！

人人喂我：我觉得像《疯狂兔子》那种很有创意的游戏的制作过程应该更好看一些。

临流问月：其实我想看三国志系列的……

纳兰云溪：我要看《真·三国无双6》……真的……

傻鱼：《扫雷》的最后时刻！

*大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题*

腾讯微博 t.qq.com

## 编辑部的故事

# 浮云的马来西亚（上）

这几天没见到浮云怪想他的，可是一想到他正在马来西亚晒太阳就心里痒痒。让我们回到他出发前，看看到底是个什么情况……

本期责编是蓝星老爷，还不快快交稿子！浮云你在那干嘛？！

蓝天白云沙滩、美食还有漂亮的MM，哇~~蓝星老爷，我要去马来西亚采访。稿子等回来后再交给您！哇哈哈，哇哈哈

“三儿子”很好用。就是GPU不行啊，待机时间也短。其他功能有待提升。

不要玩疯了，稿子一定要写好！不许拖稿！记住没？！

我是去工作的，不是去旅游的……

记得带特产回来哦~还要照漂亮的照片！记住一定要照阿咪们懒懒睡觉的样子！！！

必不可少的沙滩花短裤！！和凉爽的T恤！

拍照工具——佳能7D

通讯设备三星9100

就这样，浮云带着责任和义务飞往了马来西亚……

美编Doris

大家好，我是Doris，小女子给各位请安咯~偶是个对美食、购物、旅游都灰常喜爱的人，对了对了，最感兴趣的就是八卦噢！嘿嘿，各位小编，大家小心啦！想知道更多浮云消息，敬请期待下一期啵！

# 哆啦A梦——大雄与奇迹之岛
## ドラえもん のび太と奇跡の島

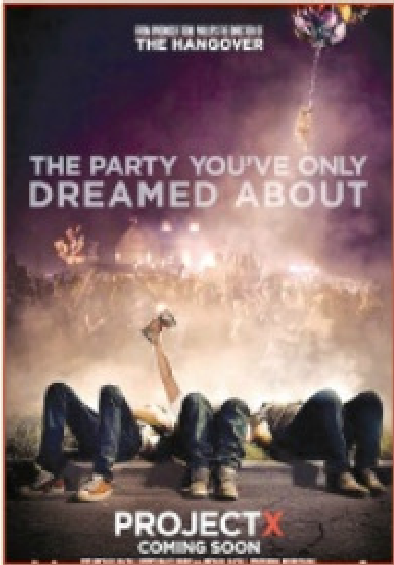
无论在日本还是在中国，哆啦A梦都有着极高的人气，这个圆滚滚的家伙自1969年诞生以来风头始终不减，与之配套的动画、电影、游戏等周边也获得粉丝的追捧，创造了巨大的商机。更难得的是，即使原作者藤本弘去世，这个系列也未见颓势，可以说机器猫已经成为具有独立灵魂而存在的卡通人物。

按照惯例，“哆啦A梦”剧场版会在每年春假的时候如约而至。自1980年搬上大银幕以来，剧场版动画已经拍摄了32部。2011年的《新·大雄与铁人兵团》公认是近年该系列少有的佳作，但受日本大地震的影响，让东宝30亿日元票房的目标落空。为了重创佳绩，这次制作方别出心裁打起了全新的“周年纪念”噱头。它不仅是小学馆创立90周年纪念作品，还是哆拉A梦诞生前100年的纪念之作（哆拉A梦的生日是2112年9月13日）。本片在日本首映前两日就有约48万人入场观看，首周登场排名和观众满意度均位列第一。




本片以“哆拉A梦”系列第17卷漫画的短篇作品《永远的巨鸟莫亚》为蓝本，由漫画家麦原伸太郎执笔改编成大长篇漫画，其中部分创意还来自《大雄的太阳王传说》。在影片中，为了保护意外抓到的恐鸟，大雄和好朋友们一同来到了专门饲养灭绝动物的小岛，他们在那里结交了新的朋友，也遇到了利欲熏心的恶徒，由此展开了一段惊险刺激的大冒险。

在声优方面，除了现有的新番配音班底外，制作方还特别请来了阔别这个系列多年的原剧场版声优助阵，一同庆祝哆拉A梦诞生前100年的纪念日。可想而之，本作从制作规模来看，一定不会辜负众多爱好者的期待。




## X计划
### Project X

《宿醉》的导演托德·菲利普斯是本片的制片人，也是整个剧组唯一的名人，因为本片的投资只有1200万，无法请到大牌明星。于是导演另辟蹊径，找来了一大群陌生面孔来出演这部电影。就连导演和编剧也是电影圈的新人。

但不要忽视新人的能量，因为《X计划》本来就是一部讲述青年人疯狂开派对的电影。影片的主角是3个高中生，为了能在当地学生界扬名立万，决定开一场史上最疯狂的派对，他们的想法很简单，那就是极尽所能地疯狂和胡闹，让所有人都无法忘记。让一群新人来扮演片中的角色，可谓是本色演出。他们虽然没什么经验，但有创造力，热情十足，真的把现场搞成了一个大的派对，整个片场都充满了欢声笑语——就连拍摄过程都如此欢乐，那么影片的效果一定不会坏吧。




## 魔镜魔镜
### Mirror Mirror

从小听着各种童话长大的我们在看到“魔镜”这两个字时，首先浮现在脑海中的恐怕就是邪恶皇后那张恶毒的脸。没错，本片正是改编自《白雪公主》，而且还被赋予了更加瑰丽的外表和天马行空的想象力。

本片的最大看点在于演员，除了扮演扮演白雪公主的英伦美女莉莉·科林斯外，扮演了邪恶皇后的朱莉娅·罗伯茨是这部电影里最大腕的明星。她本来拒绝出演这个角色，结果被影片风格打动，欣然应邀加入剧组。能让朱莉娅心甘情愿扮演皇后的剧本，应该是很有魅力的吧。

值得一提的是，在这部电影拍摄期间，朱莉娅·罗伯茨最年幼的孩子才第一次知道他们的母亲是个电影明星。一直以来，朱莉娅的工作，对于她的孩子而言都是一个巨大的秘密。




## 我的见鬼女友
### Spellbound

因童年的不幸遭遇，汝丽有别于常人，可以看到鬼魂出没。在邂逅了同样经历的魔术师赵久之后，两人因“见鬼”而一见钟情。但那些孤魂野鬼似乎总来不断地找他们的麻烦，汝丽貌似已经见怪不怪，但赵久却时时感受到威胁，缺乏安全感。于是，一场甜蜜恐怖的爱情故事缓缓上演……

本片导演黄仁浩在2004年推出的《失时2公里》是当时恐怖喜剧的典范，如今他携新作《我的见鬼女友》再次与观众见面，并编导一体，试图将这种风格最大限度地发挥出来。而对于本片女主角的扮演者孙艺珍而言，这也是标志着她再次回归浪漫喜剧。此前虽然有《假如爱有天意》《外出》《我脑中的橡皮擦》等片打底，但多属文艺片。此番回归，受到的关注度可想而知。

# 血与蜜之地
## In the Land of Blood and Honey

本片以1992年至1995年的波黑战争为背景，讲述了一个波黑女子与一个塞尔维亚士兵相恋的故事。波黑战争爆发后，这次第二次世界大战结束后在欧洲爆发的规模最大的局部战争使两人成了新的罗密欧与朱丽叶。

安吉丽娜·朱莉曾经是一位典型的好莱坞巨星，但当她成为联合国亲善大使，走访了很多难民营、见到了很多因为战争而流离失所的难民之后，她的生活和心态发生了变化。在这些年的走访过程中，她见到了被战争改变的人性和人生，这部电影便是根据她的亲身感受构思出来的。




本片完全由朱莉自编自导，投入仅为1500万美元，对于安吉丽娜·朱莉的名头来说绝对是一部低成本制作。出人意料的是，不仅她本人并没有出演影片，也没有用自己在好莱坞里的人缘找来一堆明星主演，而是远赴波黑战争的发生地周围，找来了很多演员来出演。因为朱莉认为，经历过战争洗礼的演员会展示出比好莱坞演员更为丰富和真实的内容。他们明白战争是怎么一回事，更明白在战争中如何保全自己。

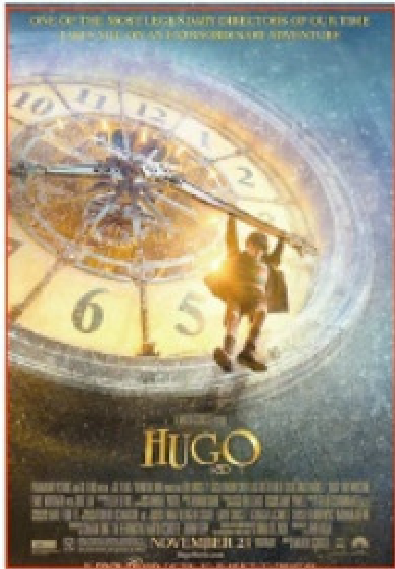
虽然这是一个关于爱情的故事，但爱情更多时候是作为一种表现手法，而不是主题。后来男女主角因为战争而不得不改变立场并分道扬镳，因为朱莉认为这本身是一种不可能的爱情，她想通过这段爱情来表达一种人与人之间关系的改变。无论情人、兄弟、夫妻还是父子，当战争和命运来的时候，这些东西都只是身外之物，很快就烟消云散了。这个思路在崇尚亲情、爱情、友情的文化界可并不多见。对此，朱莉表示："我只想呼唤起一种理性，一种对生命的尊重。"



# 光明之心
## シャイニング・ハーツ

作为世嘉的RPG常青树系列，《光明之心》是继《光明之泪》与《光明之风》之后再度推出的"光明与黑暗"系列最新作。鉴于Tony大神的精美人设，这个系列每作的动画化呼声都不绝于耳，官方也就顺势推出了同名动画。作为这个系列的第三集，也是作为以PSP为平台的第一作，游戏版的销量十分可观，再加上一贯的强大声优阵容，深受Fans追捧。至于动画版，起码在声优方面是不会逊色于游戏版的，神谷浩史、白石凉子、钉宫理惠、田村由加莉、堀江由衣，对于游戏党和动画党都是再好不过的盛宴。

原作的故事并不算复杂，神秘的失忆少女、心怀不轨的海贼、传奇的灵石，爱、友谊，都是ACG司空见惯的设定，关键是动画版对Tony的人设能做到多大程度的还原，这才是爱好者最关心的内容。




# 雨果
## Hugo

本片根据布莱恩·瑟兹尼克的同名畅销小说改编。原著于2007年曾获得鹅毛笔大奖，并一度在美国《纽约时报》畅销书排行榜名列前茅，甚至被业内视作《哈利·波特》之后最好的儿童魔幻作品。影片的故事发生在上世纪30年代末，那是一个发明大爆炸的年代，小男孩雨果无依无靠，父亲给他留下的唯一遗产便是神秘笔记和一台旁人眼中完全是垃圾的机器人，雨果从一本木刻书中得知这个机器人可以写字作画——如果有天他能把它修好……

影片的前一个半小时一直在制造悬念，让人误以为这是儿童魔幻片，直到最后半小时恍然大悟——原来导演在向所有电影人致敬，用最先进的电影技术向最初的电影致敬，许多电影史早期的的镜头一一重现。如果你真的热爱电影，本片绝对会触动你内心深处那根弦。




# 建筑学概论
## Introduction to Architecture

不要被那酷似科教片的标题蒙蔽，《建筑学概论》是一部货真价实的纯爱片，细节精致，镜头唯美。在影片中，生性羞涩的20岁男生胜民在建筑学概论的课堂上遇到音乐系女生瑞英。两人经常一起自习，慢慢相熟。然而，含蓄的胜民并不善于表达自己的感情，始终不能鼓起勇气向瑞英告白，甚至导致后者误解，两人渐渐疏远。15年后，已成为建筑设计师的胜民接到一个翻修旧屋的项目，而委托人正是当年的梦中情人瑞英，两人在改造房屋过程中重新认识对方，萌生了新的恋情。

本片的导演李勇周本身就是建筑专业出身，对爱情有着独到的见解。在他看来，爱情和建筑之间存在很微妙的关联，二者都是从零到有，通过精心设计和搭建，建筑成就的是住所，爱情成就的则是精神港湾。

# 诸神之怒
## Wrath of the Titans

作为《诸神之战》的续集，本片早在《诸神之战》还未上映之时，就被提到了日程上。只不过当时第二部暂定为《诸神回归》（Return of the Gods）。后来因为这个这个题目看点不足，就被更改成了《诸神之怒》。

虽然更换了导演和编剧，但前作的主要演员全部回归。导演表示，他对影片中神话人物的性格行进了改造。在希腊神话中，诸神自私自利，不关心自己的孩子和人间的疾苦。但是在这部电影中，诸神不仅不再自私，还拥有了广阔的胸襟，宙斯甚至可以让自己的儿子去帮助人类。




本片在剧情上将承接第一部的故事线索，不甘心失败的哈迪斯卷土重来，联合宙斯之子“战神”阿瑞斯与宙斯的生父、泰坦之王克罗诺斯达成秘密协议，活捉了宙斯。面对危机，珀尔修斯不得不再一次肩负起拯救人类与众神的使命，与“海神”波塞冬的儿子阿革诺耳、被贬人间的“火神”赫淮斯托斯一同前往冥界解救宙斯。

当初《诸神之怒》“坑爹”的2D转3D让很多影迷大为不满，但遗憾的是，这次的《诸神之怒》仍是后期转制3D格式，这意味着本片没有使用3D数字摄像机拍摄，而是采用传统的胶片摄影机。导演声称放弃原生3D是自己深思熟虑的结果。因为他追求充满颗粒感的画面风格，以此来给人一种沉甸甸的历史质感。导演称自己试用了多款数字摄像机都都达不到理想中的效果，只好继续用胶片来拍摄。

话虽如此，《诸神之怒》在前期的实际拍摄中，已经充分考虑了后期的3D转制，再加上这两年3D转制技术已经较为成熟，3D版还是值得我们去尝试一下的。




# 灵魂战车——复仇时刻
## Ghost Rider: Spirit of Vengeance

2007年的《灵魂战车》投资1.1亿美元，只换来2.3亿美元的票房。本片虽同为“灵魂战车”，其实与上一部的关系并不大，在剧情和背景设定上并没有受前作限制。制片方大概也想借此摆脱上一部的颓势，但考虑到尼古拉斯·凯奇近几年近乎票房毒药，加之预算被削减为7500万美元，其实本片受到的限制还是很大的。

为了和前作区别开来，这次整个故事的风格有非常大的变化，叙事方式变得文艺而又摇滚，西方宗教色彩的加强也让剧情更加迷离。不过我们大可把本片当成一部视觉系片子，虽然7500万预算有点少，但导演在减少CG特效的同时，转而增加了不少飞车、爆炸和肉搏元素，用传统的镜头和剪辑来制造悬疑和视觉张力。因此，本片得以呈现出一种当今电影所没有的传统魅力。




# 黑夜传说——觉醒
## Underworld: Awakening

凯特·贝金赛尔在《黑夜传说》前传的缺席曾让影迷们深感遗憾，如今这位正牌女主角随着《觉醒》，重新回到了“黑夜传说”剧组。虽然本片是一部续集，但我们也可以把它看做是另一个故事的开始，故事里的时间不仅过去了十几年，人类还得知了吸血鬼与狼人的存在，这是和以往最大的不同。

在本片中，人类对吸血鬼和狼人施行了“大屠杀”政策，苏醒过来的塞琳娜发现这个世界已经不同于以往，一个秘密组织甚至利用生物技术和对狼人的研究，创造出来了一个新物种：超级狼人，对各族有着毁灭性的威胁。与此同时，她发现了自己有一个15岁的女儿伊薇——狼人和吸血鬼的混血儿——和超级狼人的弱点有着千丝万缕的关系，这迫使塞琳娜又一次踏上了腥风血雨的征途。




# 大侦探福尔摩斯2
## Sherlock Holmes: A Game of Shadows

2009年的《大侦探福尔摩斯》并没有走传统侦探电影的老路，而是创造了一个动作英雄化的福尔摩斯并大获成功。当时电影的结尾留了足够的伏笔，所以续作的来临也就顺理成章了。

与前作一样，本片充斥了爆炸、闪回和快速剪辑，对话则更加犀利，而且福尔摩斯遇到了更加强劲的对手——莫里亚蒂教授——一个与福尔摩斯智力不相上下的恶棍。从奥地利皇储的突然死亡开始，福尔摩斯和华生追随着这位对手穿越了欧洲大陆，从英国到法国，再到德国，最后停留在瑞士。但莫里亚蒂似乎知道福尔摩斯的行踪一般，每次都能提前加害一个无辜者，然后先福尔摩斯一步逃之夭夭。无形之中，他编织出了一张死亡名单，如果他一旦成功，历史将被永久地改写……

# 欧美RPG中十大女性角色

如果说日本角色扮演游戏经常用性感、美貌并且个性十足的女性角色来吸引玩家的话，那么其实细心的玩家可以发现欧美角色扮演游戏在这一点上也同样不甘落后。我们就来回顾一下，那些从2D时代开始就给我们留下深刻印象的欧美角色扮演游戏中的女性角色：游戏会老、玩家会老，但是她们青春永驻……



玩家对游戏中的女性角色要求更高了

■天津 半神巫妖

## 十

**永远的妹妹：爱蒙（Imoen）**

《博德之门》的玩家可能永远也不会忘记第一次在烛堡中见到这个调皮、可爱的女孩时她的那句："嗨，是我，爱蒙！"在《博德之门》一代中是没有恋爱情节的，但是恰恰是这种模棱两可让玩家在一代中对这个一直陪在身边的小女孩多了一丝遐想。

而此时对爱蒙还抱有幻想的玩家却发现了一个惊人的事实，那就是她其实是玩家同父异母的妹妹：也是已死邪神巴尔的子嗣。这种真相把爱蒙从一个恋爱幻想对象中"解放"了出来，赋予了更丰满的人物形象。

也许经过这么多大风大浪之后玩家和爱蒙早已经学会了面对一切恐怖的事物，无论是龙还是巫妖都不能阻止对巴尔混乱种子的探究，但是在没有外人的时候、在查内姆的心灵最深处，爱蒙仍旧是那个调皮、可爱的小女孩。

## 九

**悲剧的美女刺客：阿斯垂德（Astrid）**

好吧，总觉得不给《上古卷轴》这款欧美角色扮演游戏中举足轻重的游戏一个名额不大合适，虽然这款游戏确实在人物塑造上差了一些。

在《上古卷轴Ⅴ》中，阿斯垂德是一个以悲剧收场的黑暗兄弟会老大。在夜母影响力大减的情况下，阿斯垂德扮演了黑暗兄弟会说一不二的角色。但是这种放弃了遵循老传统的做法最终导致了黑暗兄弟会被皇帝卫队所陷害，而阿斯垂德用自己被火烧得不成人形的身体做了一次黑暗献祭。

如果说Bethesda塑造了无数精彩、庞大、美丽的游戏世界的话，那么他们在塑造人物上确实显示出了自身的弱点。曾经拥有西恩·宾和利亚姆·连森等大牌配音演员的《上古卷轴Ⅳ》和《辐射3》都没能让玩家记住其中一两个人物。《上古卷轴Ⅴ》的这位阿斯垂德却稍微做到了一些，这都要得益于最后她浑身烧焦然后和玩家对话的那段场景，从美女到一段焦炭的反差造就了这个印象深刻的角色，比请大牌配音要省钱多了，不是么？

## 八

**爱蒙的转世？莱丽亚娜（Leliana）**

也许是为了补偿玩家在《博德之门》中不能和妹妹爱蒙恋爱的遗憾，BioWare在《龙腾世纪——起源》中加入了这个性格相似甚至同样有一头红发的调皮女孩作为恋爱对象。

莱丽亚娜同爱蒙不同的是，她并没有太多的创伤，但是

却同样有着略显悲伤的性格，这都要源于童年丧母的经历。而这种忧郁性格的直接体现就是在经历了精灵森林冒险之后，在营地她所吟唱的那一首动人的精灵歌曲。

## 七

**她的女儿同样出色：巴斯提拉·珊（Bastila Shan）**

如果说伟大的西斯黑暗大君和绝地大师达斯·瑞文有什么比其强大的原力更值得骄傲的，那么就是他的爱人巴斯提拉·珊了。

这位出现在BioWare的《星球大战——旧共和国武士》中的女性绝地大师是迄今为止《星球大战》所有衍生作品中令人印象最深刻的一位女性了。

这都要得益于她强大的战场冥想能力以及传奇般的一生：她爱上了被洗去记忆的前西斯黑暗大君达斯·瑞文并且生有一儿一女。在那个西斯还没有隐藏起来的时代，她的爱比阿纳金更加危险。

在已经发售的耗资3亿美元的《星球大战——旧共和国》中，玩家可以和巴斯提拉·珊的女儿一起并肩作战。她名叫萨特拉·珊，出现在了多部《旧共和国》的预告片中。这位绝地宗师继承了她母亲的双头光剑却拥有她母亲没有的冷酷眼神，也许这就是因为她还没有得到巴斯提拉珊所拥有的爱情吧……

## 六

**信仰与人性的斗争：艾瑞贝丝（Aribeth）**

“不管我们的信仰为何，最终挥舞长剑的，仍是我们的双手……”

艾瑞贝丝有可能是《无冬之夜》唯一留给后世的瑰宝，很多玩家认为这样一款游戏能塑造成功一个人物形象就已经足够了。

这位美丽、高贵的精灵圣武士因为无冬城瘟疫过后，领主为了安抚暴民将她的爱人范思克当成替罪羊吊死而堕落。她的复仇欲望染红了她美丽的金甲，她放弃了信仰，拥抱了内心的黑暗面。

《无冬之夜》的资料片有很多结局，玩家可以选择和艾瑞贝丝恋爱，在各种结局中有一个结局最令玩家印象深刻：艾瑞贝丝·德·提玛兰德的鬼魂不会衰老，不会失去她的青春和美丽。你们彼此相爱直到你年事已高。在你弥留之际你答应她将在另一个世界相聚，艾瑞贝丝在你离去之后失声痛哭，然后就从这个世界上消失了。传说提到她和你在另一个世界果真再次相会了，你们的爱情永远流传下去……就像你们的冒险……











（左上图）爱蒙的形象被玩家演绎过无数次了：绘画作品最多
（左下图）游戏中的巴斯提拉·珊和达斯·马拉克
（右上图）阿斯蕾德的下场让玩家记住了这个隐忍坚强的女性
（右中图）莱丽亚娜和爱蒙太过相似，不是么？
（右下图）巴斯提拉·珊的女儿萨特拉·珊

## 五

**向《星际传奇》致敬：杰克（Jack）**

《质量效应》中有着很多的女性角色，她们塑造的都很成功，但是总体上总有一种过于完美的感觉而不能名留青史。那么这样一个男性化十足、脾气暴躁但是内心其实很受伤的光头女孩就明显会胜出了。

有同样是影迷的玩家应该会在文·迪塞尔的《星际传奇》中找到杰克的影子：同样男性化十足、同样危险和暴力，也同样叫做杰克。

从来都是这样，在玩家习惯了温柔的美女之后，总会有一位这样的女性角色被塑造出来改改口味。危险、暴力、男性化的女性从来都是女性类型中不可或缺的一部分，那么游戏也没有理由不做一个。

## 四

**傲娇的小女巫：莫瑞甘（Morrigan）**

同样来自于《龙世纪——起源》的她，很明显“借用”了当时大红大紫的《变形金刚》的梅根·福克斯的外形。

有可能是BioWare的习惯，在可恋爱的游戏中总要有那么一位傲娇角色来满足部分玩家的需求，比如下文将提到的维康尼亚。莫瑞甘也是一样，这位长年被自己的“母亲”管束的危险人物心机同样不逊于她的“母亲”：为了魔法的秘密她不是鼓动玩家去杀了她么？

不过这些都不妨碍玩家和她好好来一场调情游戏，营地角落里莫瑞甘待的地方永远是玩家进入营地后第一个要去的。和莱丽亚娜的纯情不同，莫瑞甘才拥有现实社会中很多女性的性格特点，也因此才得以让玩家至今记忆犹新。

## 三

**不一样的黑暗精灵：维康尼亚（Viconia）**

莫瑞甘也许不错，但是她没有龙与地下城几十年的功底做基础，毕竟还是比不过这位。

同样来自“博德之门”系列的这位黑暗精灵女牧师是当年比莫瑞甘还要火辣的游戏角色。自己的家族被灭门（迪佛家族被灭门事件出现于R.A.萨尔瓦多的小说《黑暗精灵》三部曲中）被迫逃向地表，这位人所共知的邪恶种族女牧师形象一上来就丰满很多。

这位嘴上不饶人、颐指气使但是对玩家其实内心极其依赖并且只有在最后关头才表露出来的女人才是傲娇的鼻祖，在游戏的最后，当玩家选择放弃封神而继续做一个凡人的时候，维康尼亚这样对玩家说：“我想，放弃这力量是个错

（左上图）萨特拉·珊会比她母亲更有名吗?
（左中图）永远的艾瑞贝丝
（左下图）艾瑞贝丝的救赎要有玩家来完成
（右上图）《星际传奇》中的杰克（左）给《质量效应》提供了原型
（右下图）危险的杰克很有个性魅力











误，我的傻爱人。但是……我盼望跟你生活在一起。也许我们将会很好的，你跟我，对吧？”

直到200小时游戏的最后，她才真正表露了心声，还有比这更傲娇的事情吗……

## 二

### 最标准的恋爱对象：艾黎（Aerie）

又是《博德之门》系列的可恋爱队友，但是艾黎同维康尼亚完全不同，她被打造成了一个所有男人心中最标准的、完美的恋爱对象：可爱、清纯、受伤。尤其是最后这种性格可以激发所有男性的那种保护的欲望，Bioware做了一件很正确的事情。

作为一名翼精灵，在马戏团被生生割下翅膀的艾黎在所有的对话中都显露出无助、恐惧、自卑的性格。从头像上看她是一位很美丽的纯洁精灵少女，但是却似乎毫不自知的询问玩家失去了翅膀的自己是否还依旧美丽。这不能不说是BioWare的神来之笔：让一个美少女失去自信除非让她失去某件她很重视的东西，前提是还不能影响视觉观感，那么一双翅膀是最合适的安排了。

一路上的做恶梦、无助的啰嗦问题促成了玩家同艾黎的百年好合（精灵的话也许是千年好合），并且还生有一子，也促成了艾黎在所有欧美角色扮演玩家心中那最完美的恋爱对象地位。

艾黎：“你……可以？是的，我想你几乎可以做任何事，不是吗？除了让我们在一起之外……”

## 一

### 永远不可替代：玩家人物（CHARNAME）

游戏可以很好地塑造一个人物形象，但是总会有这样那样不尽如人意的地方，所以玩家们可以选择自制。

在Bethesda的游戏中，尤其是以“上古卷轴”系列和《辐射3》《辐射——新维加斯》为主要代表的游戏中，玩家对自己主角形象的要求严苛到了一定的地步。这也是为什么美型MOD层出不穷的原因，玩家大部分时间用在的不是游戏而是游戏开始的所谓“捏人”中。

从五官到身材，从衣着到武器，玩家会将自己头脑中的所有幻想一一付诸实践，笔者不敢说这会对角色扮演游戏起到什么作用，只是希望玩家能将目光更多的投向游戏本身而不是这些最原始的需求上。

不过无论如何，看到某些玩家管自己捏了几个小时的人物叫“女儿”的时候，笔者就清楚这第一名的位置肯定要留给玩家人物自己了……











（左上图）莫瑞甘是《龙腾世纪：起源》中塑造最成功的人物之一
（左下图）艾黎和维康尼亚确实经常这样吵架
（右上图）维康尼亚照样有很多的粉丝
（右中图）自己的人物始终会缺少灵魂，不是么？
（右下图）《无冬之夜2》也照样捏人不误

**大众软件旬刊**
**2012年5月中** 总第403期

**主管单位**中国科学技术协会
**主办单位**中国科学技术情报学会
**编辑出版**大众软件杂志社
**名誉社长**高庆生
**社长**宋振峰
**总编**宋振峰

**执行主编**王晨
**编辑部**谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
**栏目编辑**杨文韬 汪澎 任然 韩大治
马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊
**本期责编**汪澎
**电话**010-88118588-1200
**传真**010-88135597
**新闻热线**010-88118588-1250
**通信地址**北京市100143信箱103分箱
**邮政编码**100143

**广告部**高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
**电话**010-68271996、68272656
**传真**010-88135597
**读者俱乐部**010-88135623

**发行部**陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
**电话**010-88135613
**传真**010-88135614

**平面设计**林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
**印刷**北京盛通印刷股份有限公司
**刊号** ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
**邮发代号**082-726
**国内发行**北京报刊发行局
**订阅**全国各地邮局
**广告许可证**京海工商广字第8068号

**出版日期**2012年5月8日
**定价**人民币10.00元



# 真的要来了



“暗黑”来的时候，带给我的是一种措手不及的惊喜，嗯……还有感叹，游戏还可以做成这样？游戏还能够做成这样？那时候我就是这么想的。幽暗的地宫、摇曳的火光、扣人心弦的音乐，这些都深深印在脑中，没有别的游戏可以取代，是永远无法磨灭的深刻记忆。

“暗黑2”在翘首期盼下来到我身边时，就没有什么惊喜的感觉，一切都顺理成章，就像暂别的恋人又回到身边。“暗黑2”也许是我投入时间最多的游戏了，单机、局域网联机，反反复复，不时就翻出来玩玩，常驻硬盘永不删除，总之大家都明白的。

“暗黑3”经历了各种各样的跳票和试玩体验报告后，终于要上市了，而带给我的只是疑惑，没有了局域网功能，这货还是我要玩的“暗黑”吗？曾经的红颜，是否真的已经老去？又或者，我应该移情别向，《火炬之光Ⅱ》怎么样？

不过大家看到我这篇责编手记时，也许既没有“暗黑3”，也还没有《火炬之光Ⅱ》，我大概正在玩《三国志12》，这同样是期待已久的续作，但我无法预测它是否如光荣自己所说的那样，将是“史上最强‘三国志’”（下个月，你们就会看到这款游戏的巨型专题）。

游戏续作不能让玩家买账，似乎是它们与生俱来的宿命，也许我没有必要那么悲观。哈哈，它敢出，我还不敢玩吗？

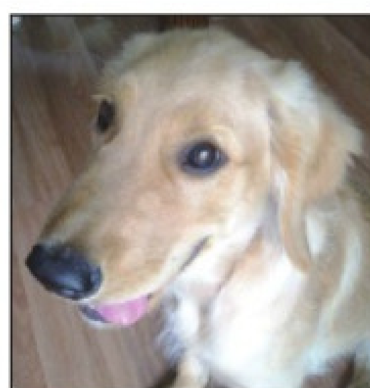
欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

**蓝星**
say@popsoft.com.cn

## 下面是“责编大家谈”环节……



出片出到吐的
**Oracle**
我证明，出片的确会出到吐！特别是夜半2点这个时刻，我拥有了突然变得不舒服的超能力……



出片出到吐的
**浮云**
别看漫画里落琪一个劲儿黑我，我其实给她带了不少大马的好吃的，比如胡椒糖！



出片出到吐的
**digmouse**
我算是明白了，为什么写专题是每个编辑的必修课，看来稿费的份上，我熬了出来……



出片出到吐的
**Doris**
而我和落琪必须应对前面某几位的不断拖稿，你们说，我该如何惩罚这些家伙呢？

# NEXT ISSUE

下期强档
## 黑暗血统II

本作与前作的第一大区别当属它启用了全新的主角：Death，天启四骑士的首领，亦即War的兄弟。我们知道，War的战斗风格可以用“横冲直撞”“简单粗暴”来形容，冷峻、沉默寡言等个性特性也给人一种不可接近的感觉。Death就恰恰相反，他钟情于用灵巧迅捷的身手出奇不意地予敌以痛击，此外，Death还颇有幽默细胞……



# 有了你，我们将更完美！

## 欢迎加入《大众软件》的大家庭！

如果你喜欢摆弄软件、硬件、数码；
如果你熟悉IT业，常有所感；
如果你挚爱游戏，多有所悟；
如果你醉心打探、整理、分享信息；
如果你热爱写作，文笔出众；
最后——如果你喜爱“大软”，
欢迎加入我们！

前往应用组 10米
与Sting研究代码，与魔之左手共秀新品，
战斗在大软评测室……

10000公里

10米

前往娱乐组 10米
与8神经尽论三剑，与Fly捍卫部落，
寻觅Cross的游戏仓库……

与蓝星老爷雄辩，
挖掘“鬼畜眼镜”的幕后故事……




邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN